TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

PLAYSTATION · NINTENDO 64 · DREAMCAST · PS2 · GAME BOY · GAMECUBE · GAME BOY ADVANCE · XBOX

HOBBY CONSOLAS

Nº 122 - 450 Ptas. - 2,70 €
Portugal: 551$ Cont. - 2,75 €

GUÍA COMPLETA
THE ITALIAN JOB

¡¡QUE VIENE XBOX!!
¡¡Ya tiene fecha de salida, precio y un montón de juegos!!

¡¡ALUCINA CON LOS JUEGAZOS PARA ESTAS NAVIDADES!!

SILENT HILL 2
SHENMUE II
ALONE IN THE DARK IV
JAK & DAXTER
HARRY POTTER
SPIDERMAN
DEVIL MAY CRY
¡...y muchos más!

COMPARATIVA

FIFA 2002, PRO EVOLUTION, ESTO ES FÚTBOL 2002...

LOCOS POR EL FÚTBOL

HOBBY PRESS
8 424094 810017 00122

¡YA TENEMOS UNA GAMECUBE! ¡DISFRÚTALA CON NOSOTROS!

NEW
NEW
NEW
PEUGEOT
206
PlayStation.2

[empieza donde acaba la realidad]

206

TOKIO, AÑO 2025

Serie Especial Peugeot 206 PlayStation 2

Realmente no vuela. No le hace falta. Cualquier lugar es accesible y siempre hay una forma de llegar. Las ganas las pones tú. Nosotros lo demás. Equipamiento de serie: Equipo de audio con mando en volante. ABS. 4 airbags (conductor, pasajero y laterales dobles: cabeza-tórax). Dirección asistida. Llantas de aleación. Faros antiniebla. Retrovisores eléctricos y térmicos. Cierre centralizado con mando a distancia. Elevalunas eléctricos delanteros. Asientos deportivos.

INCLUYE PLAYSTATION 2 Y JUEGO WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
2 0 6 W R C CAMPEON DEL MUNDO DE RALLIES 2000

206



www.peugeot.es 902 366 24 7 Peugeot Directo

Serie Especial Peugeot 206 PlayStation 2 desde **1.732.900ptas. / 10.414,90 €**. Precio recomendado 206 XS 1.4 75 CV PS2 Península y Baleares. Incluye impuestos, transporte y nuevo Plan Prever gasolina. Válido para vehículos matriculados hasta fin de mes.

Editorial

LLEGAN LAS REBAJAS

La noticia nos ha dejado a todos alucinados. Sony ha rebajado nada menos que en 20.000 pesetas el precio de PlayStation2. Desde luego debemos recibir la noticia con alegría, porque sabemos que muchos de vosotros no os decidíais a comprárosla por su elevado precio. Ahora ya no hay excusas. Una consola de última generación, con un catálogo de juegos que se presenta apasionante para estas Navidades -«Silent Hill 2», «Gran Turismo 3», «FIFA 2002», «Pro Evolution», «Devil May Cry», etc- y con DVD incorporado, por sólo 50.000 pesetas, hay que reconocer que es toda una ganga. Otro asunto es el de aquellos que se la acaben de comprar por su precio anterior y se hayan encontrado de bruces con esta rebaja, pero eso ya es otra historia...

En cualquier caso, seguro que este paso dado por Sony va animar mucho el sector, teniendo en cuenta que dentro de muy poco llegarán las otras dos consolas de nueva generación, Game Cube y Xbox. La máquina de Nintendo va a estar en un precio incluso más bajo que la propia PS2, alrededor de las 40.000 pesetas, mientras que Xbox aparecerá con una cifra mucho más elevada, 80.000 pesetas, pero tampoco hay que asustarse. Viendo como ha actuado Sony, y teniendo en cuenta que incluso desde Microsoft no se descarta una futura rebaja, puede que unos meses después de su salida la tengamos a un precio más asequible.

Lo mejor de todo es que ya debemos dejar de preocuparnos pensando que las consolas iban a convertirse en un entretenimiento prohibitivo, al alcance sólo de los más pudientes. Ya veis que no es así, y que con un poco de esfuerzo todos podemos tener una súper-consola en nuestra casa. ¿A qué esperamos pues?

Sumario

Número 122

www.hobbyconsolas.es

Xbox

REPORTAJES

24 XBOX
28 Game Cube



Gamecube

NOVEDADES

PLAYSTATION

90 Atlantis
102 Fifa 2002
106 Power Digger

PS2

76 Fifa 2002
80 Pro Evolution Soccer
86 Comparativa Fútbol
86 Silent Hill 2
92 Alone in the Dark 4
100 Time Crisis 2
104 F1 2001
110 Splash Down
112 Airblade

NINTENDO 64

96 Mario Party 3

DREAMCAST

108 90 Minutos

GAME BOY ADV.

98 Spiderman



Fifa 2002

BIG IN JAPAN

66 Resident Evil (GC)
70 Grandia X (PS2)
72 Capcom VS SNK 2 (PS2/DC)

PREESTRENO

36 Shenmue 2 (DC)
40 Devil May Cry (PS)
44 Burnout (PS2)
48 Virtua Tennis 2 (DC)
50 Harry Potter (PS)
52 Jak & Daxter (PS2)
54 Tony Hawk 3 (PS)
56 007 (PS2)
58 NBA Live 2002 (PS2/PS)
60 Half Life (PS2)
62 Crash Bandicoot (PS2)
64 Baldur's Gate (PS2)



Shenmue 2

GUÍAS

130 The Italian Job

Y ADEMÁS...

4 El Sensor
elsensor@hobbyconsolas.es
10 Noticias
22 Periféricos
114 Otros lanzamientos
118 Los recomendados
exitos@hobbyconsolas.es
120 Trucos
138 Arcade Show
144 Escaparate
152 Teléfono Rojo
telefonorojo@hobbyconsolas.es

Exclusivas

LA QUINTA COLUMNA

Esta claro que aquí nadie cede lo más mínimo. ¿Os acordáis cuando hablábamos de que en un futuro sería maravilloso que hubiera un formato único y que todos los juegos pudieran salir para todas las consolas? Pues parece que ese futuro queda aún muy lejano. No sólo no vamos a ver, de momento, ese formato único, sino que las grandes compañías han entrado en una feroz guerra de exclusivas que está ofreciéndonos muchas sorpresas. Por ejemplo, la saga «Resident Evil», buque insignia de PlayStation, resulta que ahora se pasa nada menos que a Nintendo, la cual logra un buen golpe de efecto y acalla todas las bocas, incluida la de Kojima, que hablaban de Game Cube como una consola infantil. Y la cosa no queda ahí, pues Microsoft se ha apuntado un buen tanto al arrebatarle a PS2 delante de sus narices el esperado estreno de «Shenmue II», al que hay que añadir otros títulos en exclusiva para Xbox del calibre de «Dead or Alive 3» y «Munch Oddysee». Vamos que Sony se está encontrando con un asalto a algunas de sus más jugosas licencias que no esperaba. Por suerte para PS2, todavía guarda muchos ases en la manga, empezando por «Final Fantasy», siguiendo por «Metal Gear» (que si sale finalmente en Xbox lo hará mucho después de su lanzamiento en la consola de Sony), «Tekken 4» y algún título importante de Sega, como «Virtua Fighter 4».
Todo esto nos lleva a pensar que nuevamente nos vamos a encontrar con tres consolas que van a ofrecer catálogos de juegos muy distintos, y el que quiera jugar a un determinado título, tendrá que decantarse por la consola que se haya hecho con él. También es verdad que, en esta tesitura, los juegos realizados "en casa", es decir, los desarrollados por las propias compañías de hardware, cobrarán aún más importancia, y ahí tanto Sony -con «Gran Turismo»- y, sobre todo, Nintendo -con sus «Zeldas», «Marios» y la inestimable ayuda de Rare- parecen tener cierta ventaja sobre Microsoft, a menos que la compañía norteamericana nos demuestre lo contrario a partir de Marzo.
En fin, que como os decía antes, antes de decidiros por cualquier consola, mirad bien su catálogo de juegos.

Manuel Del Campo

Tras una rebaja de 20.000 pesetas

PS2 cuesta ahora 49.900 ptas



Ahora, en cualquier tienda de España puede estar pasando algo así: *"Buenas, ¿me pone una PS2, por favor? ¿Cuánto es? No, en serio ¿Cómo dice? Plof (desmayo)"*. Y es que la bajada de precio de PS 2 ha caído como una auténtica bomba en el sector , nada menos que 20.000 ptas menos que, en palabras de James Armstrong "lleva a PS2 al mercado de masas". Para muchos esta será la oportunidad de hacerse definitivamente con la consola más potente del momento, con DVD incorporado, a un precio realmente competitivo. Pero claro, después de que Sony jurara y perjurara que esta rebaja no se iba a producir, surgen las preguntas: ¿Ha esperado Sony a agotar todos los Racing Pack (consola + «GT 3») para hacer la rebaja? ¿Tiene algo que ver la cada vez más inminente llegada de sus rivales, GameCube y Xbox? ¿Acaso el ritmo de ventas estaba siendo mucho más bajo de lo esperado? Sólo Sony lo sabe.

EVOLUCIÓN DE LOS PRECIOS DE PS 2 FRENTE A PLAYSTATION

	PLAYSTATION 2	PLAYSTATION
Lanzamiento (Importación)	150.000 ptas.	114.900 ptas.
Precio inicial	74.900 ptas.	59.900 ptas.
A los 5 meses	69.900 ptas.	49.990 ptas.
A los 10 meses	49.900 ptas.	28.900 ptas.
A los 20 meses	?	22.900 ptas.
Precio actual	49.900 ptas.	19.900 ptas.

La polémica del mes: LA REBAJA DE PS2

Todos nos alegramos de que PS2 haya rebajado su precio...bueno ¿todos, todos? ¿Y qué pasa con aquel que seducido por «Gran Turismo 3» se gastó hace un mes 20.000 pelas más de ala ? Bueno, mejor que veamos los dos puntos de vista de este peliagudo asunto.

a favor — Me lo estaba oliendo

Ja, ja. No me beso porque no llego. Es que me lo estaba oliendo. Mucho decir que si no habrá rebaja, que si la consola vale lo que cuesta y que si la abuela fuma, pero yo estaba seguro que cuando se acercaran las otras consolas, Sony iba a bajar el precio de PS2. Y además lo harían antes de Navidades, que es la mejor época de compras. Bueno, me voy que me espera una PS2 en la tienda.

Un usuario de PS2 feliz

en contra — Ya podían haber avisado

¡Lo sabía, lo sabía! Diez meses esperando para comprarme la consola, ahorrando 1000 pesetillas cada semana, y cuando por fin me decido, al ver que ya había juegos buenos de verdad, van y la bajan de precio a la semana siguiente. ¡Y nada menos que 20.000 pelas! ¿Y ahora que hago yo? ¿A quién le reclamo la diferencia? Si ya me lo dijo mi madre: espérate, que ya verás como la rebajan...

Un usuario de PS2 cabreado

Para participar en esta sección podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:
Hobby Consolas. C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta. 28020 Madrid
Indicando en el sobre EL SENSOR.
También podéis enviar vuestros E-mail a: elsensor@hobbyconsolas.es

PLAYSTATION 2 FRENTE A LAS DEMÁS CONSOLAS

	PLAYSTATION 2	N64	PS ONE	DREAMCAST	XBOX	GAMECUBE
1 Enero 2001	74.900 ptas.	14.900 ptas.	19.900 ptas.	29.900 ptas.	-	-
15 Abril 2001	69.900 ptas.	14.900 ptas.	19.900 ptas.	19.900 ptas.	-	-
28 Sept. 2001	49.900 ptas.	14.900 ptas.	19.900 ptas.	19.900 ptas.	-	-
Marzo 2002	?	-	?	?	79.900 ptas.	39.900 ptas.(*)

(*) PRECIO ESTIMADO

Además de la espectacular bajada de precios, en Japón se han puesto a la venta unidades muy limitadas de PlayStation 2 en 5 colores diferentes. Esta original serie conmemora la venta de 20.000.000 de consolas en todo el mundo, y como suele ser habitual, en nuestro país seguramente no podremos disfrutar de ellas.



¿QUÉ PODEMOS COMPRAR CON LO QUE VALE UNA PS2?

49.900

Supongamos que hemos conseguido ahorrar las 50.000 pelas que cuesta una PS2. Pues bien, nos vamos a la tienda de la esquina y empezamos a mirar los precios de otros aparatos que hay por allí... A ver: un móvil liberado, una cadena de música con mando a distancia, una cámara digital con flash, un Tele-vídeo... Lo tenemos claro: nosotros nos quedamos sin ninguna duda con la PS2. Eso sí, no vayas a la tienda con tu madre por si acaso...



CADENA AIWA ▶

ERICCSON T28 ▶

CÁMARA SAMSUNG ▶

TELEVIDEO SAMSUNG ▶

DVD PHILLIPS ▲



▲ LAVADORA ZANUSSI. Un aviso, como tu madre tenga que renovar la lavadora estas navidades, vete despidiendo de tu PS2.

Mola

Tener seis consolas distintas aparte de un PC, esto parece un salón recreativo...
Más bien parecerá la estación espacial MIR, porque con tanto cable no sé cómo no te haces un lío.

• Que mi padre no sepa que tengo Internet en mi Dreamcast.
Seguro que se entera en cuanto le llegue la factura telefónica... y tú también te vas a enterar.

• ¡Arght! PS2, dgrsh, ha bajado... ¡a 49.900 ptas.! Arght...
Qué exagerado, tampoco es para tant... ¡¿49.900?! ¿¿C-có-cómo?? Arght... no me hab... sighs... ía enterado... arf arf

• Buscar una novia a la que le gusten las consolas.
Que no tío, que yo creo que no existen, porque llevo yo no sé cuánto buscando una, y no hay manera, oye, ni que le gusten...ni que no

• Que por fin haya podido comprarme la PS2, y encime me haya quedado un dinerito para irme de vacaciones con mi novia.
Menos mal que la consola ha bajado de precio, porque si no, a más de uno le habría tocado hacerse novio de su PS2.

• Salir en esta sección y presumir delante de tus compañeros de instituto.
Peor sería que tuvieras que presumir por haber salido vestido de azafata en el Telecupón del domingo.

• Que Gran Turismo 3 se pueda jugar con coches GT, de rally, de Le Mans y de Fórmula 1... ¡¡sólo faltan los chocobos y jardines del FFVIII!!
Es que después de meter a los zombies de Resident Evil entre el público, se los comieron a todos.

• La cantidad de años que lleváis en el mercado, pero, ¿cuál es el milagro que os mantiene en pie?
En realidad es una crema facial con pro vitamina B, colágeno y liposomas que nos deja como nuevos cada mañana.

• En dos palabras: Gran Turismo 3.
Vale, te respondemos en "tres" palabras: ya os lo dijimos.

• La demo de Devil May Cry, aunque te la corten en el mejor momento.
¡¡¿Eh?!! no sabía que fuese tan doloroso, ¡Uy! no, no, perdón, se me habían puesto los pelos de punta, ha sido un malentendido...

• La "peaso" entrevista que os hicieron en el "Desesperado Club Social".
Y lo que tú te perdiste es la "peaso" entrevistadora que vino a hacérnosla, ésa sí que se merece salir en la tele. A nosotros nos dejó "desesperados".

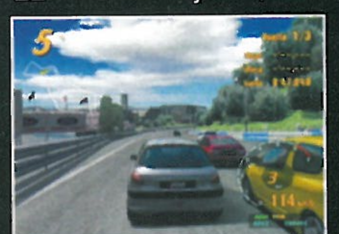
LISTAS de los más vendidos

del 1 al 15 de Octubre

España

1	Gran Turismo 3 A-Spec	(PS2)
2	Resident Evil Code: Veronica X	(PS2)
3	Esto es Fútbol 2002	(PS2)
4	The Legend of Zelda: Oracle of Seasons	(GBC)
5	The Legend of Zelda: Oracle of Ages	(GBC)
6	Mario Kart Super Circuit	(GBA)
7	Alone in the Dark IV	(PS2)
8	Final Fight One	(GBA)
9	Metal Gear Solid Pack	(PS)
10	Final Fantasy VIII (Platinum)	(PS)

Datos proporcionados por Centro Mail.



GRAN TURISMO 2 A-SPEC. El juego de coches de Polyphony sigue en lo alto.



RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X. Los zombies están que se salen en PS2.

Listas de ventas en España por consolas

PlayStation 2
1. Gran Turismo 3 A-Spec
2. Resident Evil Code: Veronica
3. Esto es Fútbol 2002
4. Alone in the Dark IV
5. Operation Winback

Nintendo 64
1. Paper Mario
2. Excitebike 64
3. Zelda Majora's Mask
4. Banjoo Tooie
5. Pokémon Stadium

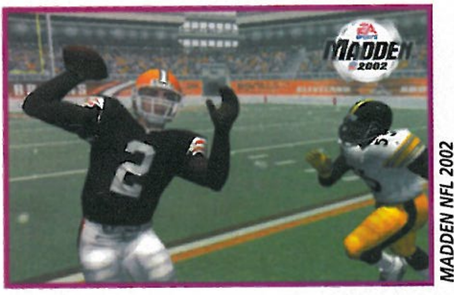
Dreamcast
1. Sonic Adventure 2
2. Soul Calibur
3. Sonic Adventure
4. Resident Evil 3
5. Alone in the Dark IV

Game Boy Color
1. Zelda : Oracle of Seasons
2. Zelda: Oracle of Ages
3. Pokémon Plata (Color)
4. Pokémon Oro (Color)
5. Super Mario Bros Deluxe

PlayStation
1. Metal Gear Solid Pack
2. Final Fantasy VIII (Platinum)
3. Medal of Honor Underground
4. Silent Hill (Platinum)
5. Moto Racer World Tour (Plat.)

Game Boy Advance
1. Mario Kart Super Circuit
2. Rayman Advance
3. Tony Hawk's Pro Skater
4. Rayman Advance
5. Super Mario Advance

U.S.A.



MADDEN NFL 2002

1	Madden NFL 2002	(PS2)
2	Pokemon Crystal	(GBC)
3	Gran Turismo 3 A-spec	(PS2)
4	Super Mario Advance	(GBA)
5	NCAA Football 2002	(PS2)
6	Mario Kart Super Circuit	(GBA)
7	Resident Evil Code: Veronica X	(PS2)
8	Madden NFL 2002	(PS)
9	World Series Baseball 2K2	(DC)
10	NBA Street	(PS2)

Gran Bretaña



GRAN TURISMO 3

1	Gran Turismo 3	(PS2)
2	Tony Hawk's Pro Skater 2	(DC, GBA, PS)
3	Super Mario Advance	(GBA)
4	Tomb Raider 2	(PS)
5	Theme Park World	(PS, PS2)
6	XG3: Extreme G	(PS2)
7	Driver	(PS)
8	Pokemon Gold	(GBC)
9	Brian Lara Cricket	(PS)
10	Simpsons Wrestling	(PS)

Japón



TIME CRISIS II

1	Time Crisis II	(PS2)
2	Shin Sangoku Musou 2	(PS2)
3	King's Field IV	(PS2)
4	Silent Hill 2	(PS2)
5	Ace Combat 4	(PS2)
6	Super Robot Taisen A	(GBA)
7	Luigi Mansion	(GC)
8	Capcom Vs SNK 2	(PS2)
9	Warioland Advance	(GBA)
10	Jikkyou Pro Baseball 8	(PS2)

Ni fu ni fa

• Las nuevas imágenes de FIFA 2002, lo mismo de cada año.
Eso, eso, siempre lo mismo, 22 señores en pantalón corto, una pelotita, dos porterías y el suelo verde. A ver si le ponemos algo de imaginación ¿no?

• Que el señor Kojima diga que Game Cube es una consola para niños, y luego vengan los de Capcom y saquen un Resident.
Que sí hombre, ahora los zombies van a salir vestidos de fontaneros, y habrá que matarlos a base de golpes con una seta, mientras cogemos monedas.

• La cara de "chinaka" que tienen los personajes de Final Fantasy X.
Hombre, Kojima y Miyamoto también las tienen, y molan mogollón, ¿no?

• Que Metal Gear esté en la bolsa. La idea es buena, pero si caen las acciones, ¿irá Snake a forrar a palos a todos los compradores?
En realidad pensaban enviar a Revolver Ocelot para que secuestrase a todos los especuladores y que así se dispare el precio de las acciones.

• Que no saquen un simulador de jardinero para cultivar rosas, claveles y todo eso.
Tendremos que esperar a la versión de Bricomanía para X-brick, que vendrá con un periférico en forma de regadera.

• No poder ir a ver la peli de Final Fantasy porque tus colegas te han hablado mal de ella.
Claro, pero ellos bien que la han visto y se saben al dedillo la fuerza interior que Aki Ross tiene en la peli.

• Que en mi clase me llamen Solid Snake por estar todo el rato callado.
También podían haberte llamado Crash Bandicoot, que además de no hablar se come las manzanas.

VIÑETA CONSOLERA



Fco. Javier Gamboa

PRIMERA PLANA

El Mundo, Suplemento Ariadn@
27 de septiembre de 2001-09-27 Sección Videojuegos
Según Ubi Soft, "los videojuegos de machacar alienígenas y comandar soldados peludos no tienen éxito entre las mujeres. Las féminas están despuntando como las nuevas usuarias de videojuegos, prefiriendo los títulos de inteligencia y realismo."

Programa Anda Ya, Cadena 40
Sección Videojuegos (¿?)
Según este programa de radio, en Indonesia se ha puesto muy de moda realizar apuestas en los videojuegos. Lo más curioso -y escandaloso- del tema es "el premio" que se lleva el ganador...: la novia del derrotado.

la web de moda

¿A que nunca habíais visto a Pikachu y compañía disfrazados de personajes de Metal Gear Solid? Pues cuando entréis en esta página sobre Pokémon vais a alucinar, porque está de lo más currada.



http://www.pokemonabode.com

Hobby Consolas sale por la tele
Un trabajo muy duro



Tras arrasar en Tómbola, nuestro redactor Roberto Ajenjo protagonizó un especial de "Desesperado Club Social" sobre los trabajos más duros que todavía existen. Parece que Spielberg está estudiando convertir la entrevista en una gran superproducción.

SUBEN

- GAMECUBE, cuya expectación por su salida al mercado en EE.UU. ha hecho que las reservas se agoten a los ¡4 minutos! de ponerse en funcionamiento..
- PLAYSTATION 2, que un año y medio después de su salida al mercado, acaba de alcanzar la cifra de 20 millones de uds vendidas en el mundo.

BAJAN

- SILICON KNIGHTS, padres de Eternal Darkness, que han vuelto a retrasar su juego de GC unos cuantos meses.

¿Y tú qué opinas?

Como era de esperar, vuestras respuestas a la pregunta ¿HA ACERTADO MIYAMOTO CON EL NUEVO LOOK DE ZELDA? han sido de lo más variadas. Ahí tenéis algunas de ellas.

• *Miyamoto ha sido fiel a su filosofía de no seguir las modas, y ha hecho un juego menos espectacular, pero que resulta muy original. Vamos, que ya tendremos tiempo de ver juegos como la demo.*
(Sergio Esparcia)

• *Lo que realmente importa es que el espíritu del juego sea el mismo, pero a mí me gustaba más el Link anterior.*
(Martín Zafra)

• *Miyamoto no lo ha podido hacer peor. Viendo imágenes hace unos meses de un Zelda impresionante, y ahora me ponen uno que parecen pegatinas.*
(Montesinos)

• *Yo creo que el caso de Zelda era renovarse o morir, ya que llevaba mucho tiempo con el mismo look de siempre, y un cambio como el que ha dado es muy positivo.*
(José Muzas)

Y para el mes que viene:
¿QUE OS PARECE LA BAJADA DE PRECIO DE PS2?

sabías qué...

En un principio, **Shenmue** iba a ser un juego para **Saturn**? Los programadores comenzaron a desarrollarlo, y aunque no llegaron a verse nunca pantallas del juego, tuvieron que abandonarlo al **desaparecer la 32 bits de Sega**.



No Mola

• Que mi padre diga que no hay casi deferencia entre la PSOne y la PS2.
¡Ja! Entonces dile que, como da lo mismo una que otra, te compre una PlayStation 2 ¡Y tan contentos!

• Que Capcom no vaya a programar más Resident Evil para PS2.
Seguro que los zombies tampoco pensaban que iban a resucitar y ahí les tienes, a por la cuarta entrega.

• Leerte la revista de cabo a rabo y estar aburrido durante el resto del mes.
¿Has probado a leértela de rabo a cabo? Dicen que al revés, la Hobby te dura mucho más, y es más entretenido.

• Que las primas te rompan la PlayStation 2 (de una patada).
Oye, pues si de verdad te ha pasado eso, me parece que el único "primo" que hay aquí eres tú, colega.

• El juego de Britney Spears, aunque la chica sea muy mona. Sólo me faltaba oir eso, no debe ser apto para gente con dolores gástricos.
En realidad sí, porque hemos oído por ahí que será un juego que te cag...

• Que ahora con la vuelta a las clases tenga menos tiempo para jugar a mi consola.
Pero, ¿es que no has oído hablar de las portátiles? ¡Qué habría sido de nosotros si en lugar de jugar a la Game Boy hubiéramos estudiado mates! No quiero ni pensarlo.

• Que a mi novia le guste tanto Metal Gear Solid porque le vuelve loca Solid Snake.
Claro, como todos sabemos que a ti te gusta Tomb Raider porque eres un apasionado de la arqueología egipcia...

• Que mientras estés entretenido leyendo la Hobby Consolas, venga un listillo y se ligue a tu novia.
Tú tranquilo, que sin mujeres se puede vivir, pero sin Hobby Consolas...

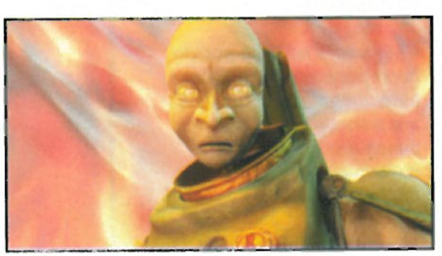
• Que Nintendo se haya quedado con la saga Resident Evil. Acaparadores...
No pienses que han sido los únicos, hay que reconocer que los señores de Sony también se han quedado... con tres palmos de narices.

HAN COLABORADO EN ESTE SENSOR:
Samuel Murillo Navas, Victor M. Fernández Almendro, Alberto Moreno Rodríguez, Jimmy Opheij, Abyla-ch, Nicolás Manuel González Galdeano, José Muzas, Raperd, Josefina Burgos Martin, Roberto Manuel Belén Soler, Alberto Cabello, Fernando Tercero Barriga, Budo, Hayach, Albertus, Jorge Barco Hernández, Geo Resy y un anónimo.

Pokémon Cristal

Nintendo Acción

La edición Cristal de Pokémon ocupa la portada del número 108 de nuestra revista. Junto a la preview de este juego podréis encontrar un completo reportaje con 45 novedades para GameCube y Game Boy Advance, que incluye títulos como Zelda GC, Mario Sunshine, Soul Calibur 2 o FIFA 2002. Pokémon Stadium 2 de Nintendo 64 es el protagonista de la sección de reviews. Y en cuanto a guías de trucos, apuntad Tomb Raider GBC y Tony Hawk 2 para Game Boy Advance. En la Revista Pokémon descubren las "interioridades" de la nueva consola portátil de Pokémon. Su nombre: Pokémon Mini. Y consigue gratis, hasta 60 productos Pokémon. Todo esto sólo por 450 ptas.



Descubre el futuro con Micromanía

Micromanía

Micromanía te invita en su próximo número a descubrir uno de los juegos más prometedores del panorama de la estrategia, en PC: Battle Realms. Descubre todo lo que sus creadores, Liquid Entertainment, quieren aportar al género con este título y lo que puedes esperar del mismo. Además, encontrarás un reportaje muy especial sobre la última edición de Siggraph, en el que podrás enterarte de cuáles son las últimas tendencias en el diseño gráfico dirigido hacia el mundo de los videojuegos. Lee todo sobre el futuro de este apasionante mundo. Encima descubrirás todos los secretos del juego más esperado de los últimos meses, Commandos 2, en una exhaustiva guía que te revelará cómo llegar hasta el final, y los mejores consejos para llevar a tus hombres a la victoria.



¡Es la guerra!

Computer Juegos

La última palabra en estrategia la dicta Commandos 2, razón por la que domina nuestra portada después de haberle sometido a un exhaustivo Test en los 36 ordenadores de nuestro laboratorio. Además del análisis, desvelamos los primeros mapas indicando los pasos a seguir en cada momento. De la misma forma, nos ocupamos de comparar doce modelos de altavoces, por si quieres escuchar mejor lo que te dice el ordenador. Y además, los Test de juegos y hardware más rigurosos del mercado, las últimas noticias, las guías de compra más completas, los ranking con todos los productos comentados, un nostálgico vistazo a la remasterización de la Trilogía Dragons's Lair, los trucos más útiles y, de regalo, un magnífico juego completo: MotorHead, con el que podremos alcanzar velocidades de vértigo, todo por sólo 495 ptas.



Playmanía se apunta a la aventura

PlayManía

La revista líder de PlayStation te ha preparado este mes un número muy aventurero. En un extenso reportaje te informará de todos los juegos del género que están a punto de desembarcar en PS2, como Silent Hill 2, Metal Gear 2, Devil May Cry o Soul Reaver 2. Además, Playmanía se hace eco de la espectacular baja del precio de la consola y te da 10 razones por las que no deberías dejar de hacerte con la consola estas Navidades. Y por supuesto, atento a los comentarios de las mejores novedades del momento, y a títulos que estarán el mes próximo en las estanterías, como 007 Agente bajo el fuego, Harry Potter o Syphon Filter 3. Y como colofón, un suplemento gratuito con más de 4.000 trucos para tus juegos favoritos de PSOne y PS2. ¿Te lo vas a perder?

El fin de los virus...

PC Manía

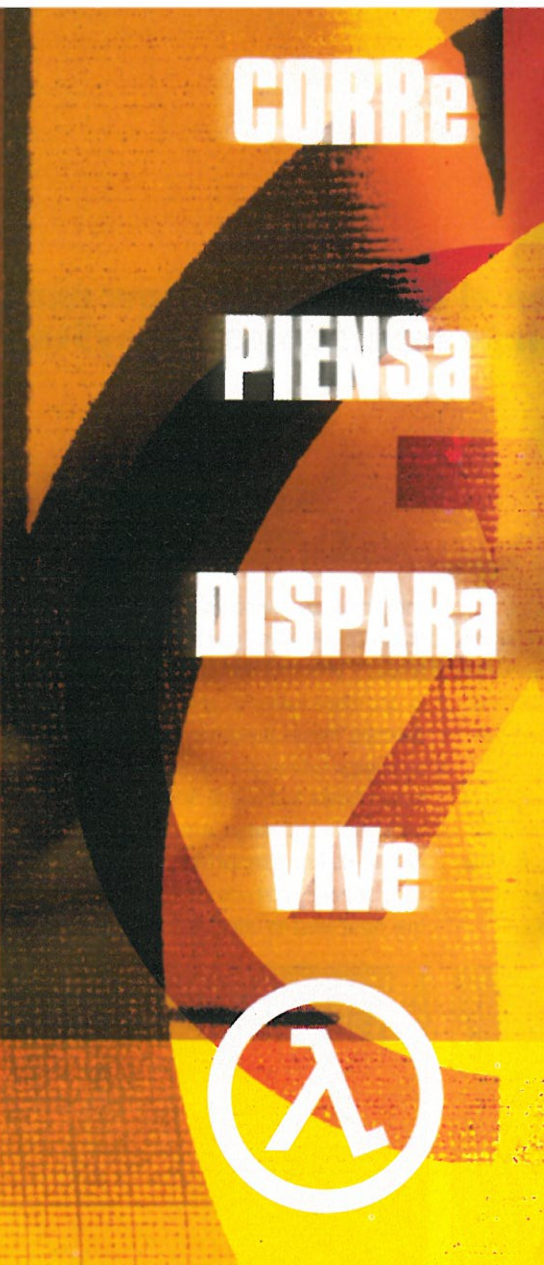
O casi. El número de noviembre de PC Manía te ofrece una (tremenda, tóxica y hasta parotóxica) comparativa de programas antivirus. Panda contra Norton. McAfee contra AVP. Y en el CD-ROM, versiones de prueba de todos ellos. ¿Aún quieres más? ¿Qué te parece, ampliando la cuestión de la seguridad, un informe que cuenta cómo defenderte de todos los ataques provenientes de Internet? ¿Y un repaso a la historia de Linux? ¿Qué me dices de una guía de videojuegos freeware? Ah, sabíamos que te encantaría. Pero eso no es todo, porque también analizamos a fondo el controvertido Windows xp. Ahí queda eso.



Programas básicos

Computer Hoy

Por muy buen ordenador que se tenga, sin instalar un software básico es difícil sacarle alguna utilidad. En este número de la revista, se ha hecho una selección de aquellos programas que no deberían faltar en ningún equipo. Desde un sistema operativo hasta un antivirus, pasando por aplicaciones para visualizar ficheros o tratar imágenes. Para disfrutar de una película en DVD, un juego en 3D o un concierto, no basta con que la calidad de la imagen sea excelente. También lo ha de ser el sonido, motivo por el cual se analizan los últimos sistemas de altavoces que han aparecido en el mercado. Aparte, se publica un test de los más interesantes atlas multimedia que actualmente se comercializan, y un artículo divulgativo que explica todas las claves del sistema GPS. Y no olvidéis que continúan los utilísimos cursos de Office XP y de Linux. Por sólo 275 pesetas.



HALF-LIFE
AHORA PARA PLAYSTATION®2

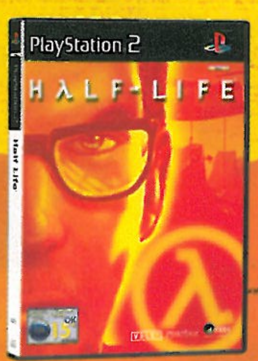


GANADOR DE MÁS DE 50 PREMIOS AL "MEJOR JUEGO PARA PC DEL AÑO"


PERSONAJES Y TEXTURAS MEJORADOS


DECAY, UN MODO COOPERATIVO TOTALMENTE NUEVO


RETA A TUS AMIGOS CON EL MODO CARA A CARA



A LA VENTA NOVIEMBRE 2001







Konami muestra en el Tokyo Game Show una nueva demo del juego más esperado para PlayStation 2



Nuevos detalles y personajes de Metal Gear Solid 2

Tal y como anunció Hideo Kojima hace un par de meses, el Tokyo Game Show que acaba de celebrarse en Japón ha sido la última ocasión en que se mostraran imágenes de **Metal Gear Solid 2** antes de su salida al mercado en diciembre. Y la verdad es que el vídeo que exhibieron descubrió varios detalles muy interesantes sobre el juego, y nos ha dejado con la miel en la boca a la espera de poder echarle el guante a la versión final, que como sabéis llegara a comienzos del año que viene. Lo más interesante de la demo es que se han desvelado dos nuevos personajes: Vamp, un tipo con pinta de vampiro al que vemos atacando a un grupo de soldados (¿será un aliado de Snake?), y Emma, una jovencita de la que lo único que sabemos es que usa gafas. Además, hemos podido ver a Snake buceando con su equipo submarino especial, y a Olga (la mujer con la que Snake luchaba al final de la primera demo) manejando una mega-arma de rayos con unos efectos de luz espectaculares. Como veis, la cosa se pone cada vez más interesante. Lo que hace falta es que llegue cuanto antes.



El trailer también mostró otras imágenes del juego que no se habían enseñado todavía a la prensa.



Con semejante arma, mucho nos tememos que la señorita Olga va a ser un rival bastante duro de pelar...



¿Quién demonios será la tal Emma?



Hmm... un vampiro (con colmillos y todo) que ataca por sorpresa a unos soldados... ¿hará el papel del ninja?



Este último vídeo mostrado por Konami nos ha creado muchas incógnitas. ¡Por favor, Kojima, saca ya el juego al mercado!

Sega lanza un mega-pack de Dreamcast a unas 25.000 ptas.

Dreamcast, una ganga en Gran Bretaña



El ya cercano desembarco de Game Cube y XBox a los mercados europeos ha supuesto una renovación en los ánimos en los directivos de Sega europeos, que acaban de lanzar -de momento sólo en el Reino Unido-, un espectacular pack de venta de la consola a un precio auténticamente de risa.

El pack incluye lo siguiente: Los juegos **Virtua Fighter 3**, **Metropolis Street Racer** y **Jet Set Radio**, una VMU y, por supuesto, la consola Dreamcast, ¡todo por 100 libras (algo más de 25.000 ptas.)!

La verdad es que la oferta no puede ser más tentadora, aunque mientras los señores de Ardistel no se decidan a hacer algo parecido por aquí, no habrá oportunidad...

HC News

PANA-TV-CUBE

Panasonic no se conforma con lanzar al mercado japonés su conocida máquina que combina una Game Cube con un reproductor de DVD, sino que ha anunciado que también va a lanzar en breve un aparato que incluirá televisión, reproductor de DVD y la consola Game Cube. Como suele pasar con estas cosas, a día de hoy aún no hay fechas ni precios confirmados.

Por fin Capcom muestra sus pantallas definitivas

Resident Evil Gaiden llegará finalmente a Game Boy Color

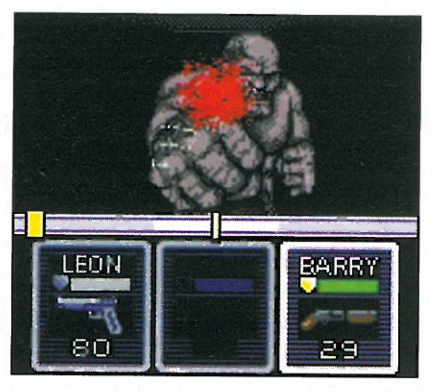
Nuestro infalible compañero Yen lo había adelantado en el Teléfono Rojo: pese a que se rumoreaba que Capcom había cancelado de forma defintiva la conversión de **Resident Evil** a la pequeña Game Boy Color, el proyecto seguía adelante. Y así es, porque cuatro meses después, la voz cantante de Capcom, el amigo Shinji Mikami, ha confirmado la salida del juego y ha revelado las primeras pantallas, que ya se pueden considerar definitivas, de **Resident Evil Gaiden**.

Como podéis apreciar, efectivamente el hardware de la pequeña GBC se les debió quedar corto para trasladar la calidad de los juegos de PlayStation hasta la portátil de Nintendo, y al final han remodelado por completo el motor del juego.

Así las cosas, finalmente **Resident Evil Gaiden** será una aventura con perspectiva pseudo-cenital, en la que tendremos que dedicarnos a explorar y buscar ítems, con el objetivo de localizar y destruir la misteriosa fuente de la que están surgiendo miles de zombies en toda la ciudad.

Además, Capcom está implementando un novedoso sistema de combates con los zombies en primera persona, que promete resultar la mar de entretenido, aunque todavía no se ha desvelado cómo funcionará exactamente.

Desde luego, esta noticia ha supuesto una gran alegría para todos los que anhelábamos esta conversión, y si todo sale bien, el cartucho llegará hasta las ranuras de nuestras Game Boy Color estas Navidades. Así que ya podéis ir apartando unas pelillas, ¿no?



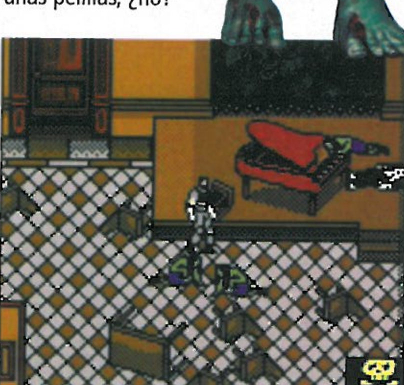
¡Dios mío, un zombie golpeando la pantalla de mi GBC!



Desde luego, el cambio gráfico es grande, pero el caso es que salga el juego, ¿no?



No se tratará de un simple beat'em up, sino una aventura con argumento y todo.



Los escenarios tendrán mucho detalle, lo cual nos obligará a investigar a fondo.



Nuevos colores y periféricos para la consola de 128 bits de Nintendo en Japón

Game Cube, la consola más "chic" del momento



Se ve que los nipones deben ser muy "pijitos" y no quieren que su consola sea igual a la de sus amigos, por eso han sacado al mercado dos nuevos colores para su flamante Game Cube: negro azabache y naranja. De lo más "chic", vamos. Pero es que además, aunque todavía no existen juegos que tengan la posibilidad de usarlo (**Phantasy Star Online** será el primero que lo haga), la compañía ASCII ha mostrado este curioso teclado a la prensa en el último Tokyo Game Show. El diseño es una pasada, e incluye la mitad del mando a cada lado del panel de teclas. ¿Cuánto va a costar? Ni idea, pero hasta que no llegue la supuesta conexión a Internet (vete tú a saber cuándo) no lo vais a necesitar...



¡Pues vaya un teclado más raro! Por cierto, ¿por qué será azul? Hum...

La tercera entrega del juego de Activision saldrá muy pronto en la consola de Nintendo

Tony Hawk's Pro Skater 3 da un salto hasta Game Cube

Ya está, se acabaron las envidias entre usuarios de una y otra consola: la tercera entrega del mejor juego de skateboarding que haya pasado por consola alguna por los siglos de los siglos, léase **Tony Hawk 3**, no va a ser patrimonio exclusivo de la humanidad... estoooo, de PlayStation 2.

Y es que Activision acaba de confirmar que su espléndido simulador "de piruetas sobre tablas con ruedas" va a llegar también a Game Cube en los próximos meses, e incluso más adelante también saldrá en Xbox y Game Boy Advance.

Pero lo mejor de todo es que no va a tratarse de una simple conversión al uso, sino que el juego traerá algunas mejoras gráficas, nuevos vídeos extra, y por supuesto mantendrá todas las virtudes técnicas y jugables del original que, por cierto, el mes que viene saldrá para PSOne y PS2.

Pues nada, que después de haber conseguido en exclusiva los ansiados derechos para convertir a Game Cube los próximos seis juegos de la saga **Resident Evil**, el acuerdo con Square y la consecución de esta conversión de **Tony Hawk's Pro Skater 3**, los chicos de Nintendo se están luciendo.



Oye, quizá si ponemos el teclado de GC como tabla/periférico...

HC News

ZOMBIES

En estos momentos se está rodando en EE.UU. una película basada en la saga The House of the Dead que se estrenará el año que viene, ¿lo sabíais? Pues ahí no queda la cosa, porque Wow! Entertainment (no, no estamos saltando de alegría, nos referimos al grupo de programación de Sega que antes se llamaba AM#1), se ha desplazado hasta el plató de rodaje, para recoger información y lanzar, quizá el año que viene, una nueva recreativa sobre The House of the Dead. ¡Vivan los zombies! Uy, qué paradoja...

Game Cube estrenará sonido envolvente con Rogue Leader

Que el Dolby Pro Logic II te acompañe

Si hasta ahora uno de los proyectos más esperados para Game Cube, sobre todo por los fans de la saga Star Wars, era **Star Wars Rogue Leader**, ahora ya hay motivos para que todos nos mordamos las uñas. Grgaratjgalag... Bueno, mejor seguimos mordiéndolas luego.

El motivo de tanta celebración es que Lucas Arts ha anunciado que este juego, que quizá salga al mercado junto con la consola, será el primero que utilice sonido Dolby Pro Logic II en el nuevo aparato de Nintendo.

Este sistema, si bien no es exactamente lo mismo que el Dolby Digital, también permite 5 canales de sonido independientes y en tiempo real (la diferencia está en que no hay sub-woofer, sino que lo emula la máquina).

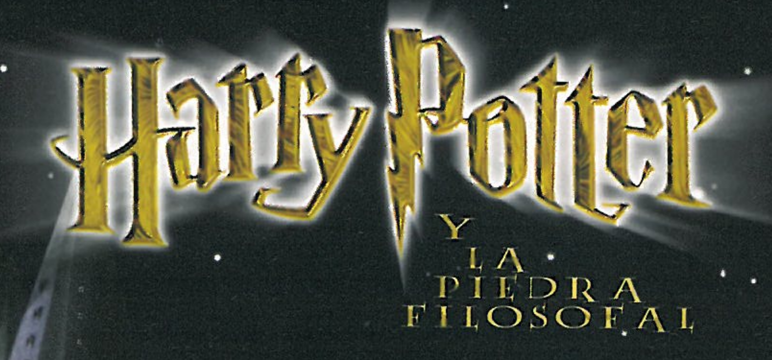
De esta forma, Game Cube se suma también al grupo de máquinas con sonido envolvente, y... ¡hala, todo el mundo a la tienda a comprar altavoces!



Los combates en el planeta Hotz ahora serán más realistas que nunca.



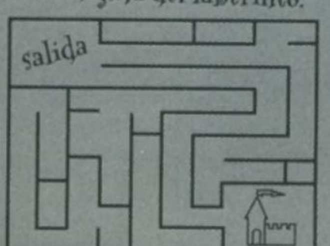
DESCUBRE LA MAGIA



Y LA PIEDRA FILOSOFAL

RESUELVE 5 ENIGMAS Y VIVE UNA AVENTURA EN EL CASTILLO DE HOGWARTS*.

NO TE PIERDAS LA PELÍCULA.



Aquí tienes el primero. ¡Sólo te faltan 4!

Sólo se admite 1 enigma extra por envío.

En las etiquetas de las botellas de **Coca-Cola** de 2l.*, 1,5 l. y 1l. y **Coca-Cola Sin Cafeína** de 2l. y 1l. hay 8 enigmas distintos. Sólo tienes que enviar 5 resueltos aunque estén repetidos, y entrarás en el sorteo de 10 aventuras para 4 personas al Castillo de Hogwarts(Inglaterra). Así de fácil. Infórmate en el 902 199 206 ó en www.cocacola.es



*Excluida en el territorio de Cataluña y Aragón.





Microsoft y Sega han firmado un acuerdo de exclusividad, por el cual Dreamcast y PlayStation 2 quizá se queden sin Shenmue II en EE.UU. y Europa

ULTIMA HORA

¡Shenmue II y Phantasy Star en Xbox!

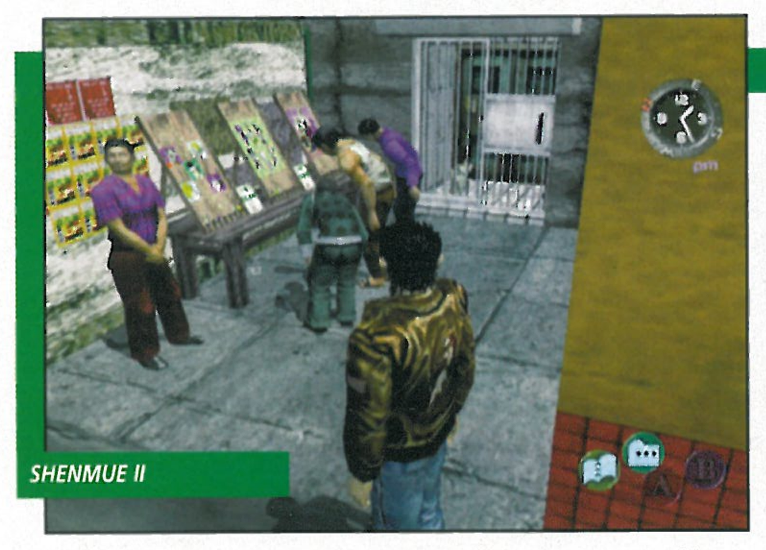
Lo de Sega es de locura. Desde que hace ya unos cuantos meses tomara la decisión de dar aquel cambio en su filosofía como empresa y dedicarse en exclusiva a la programación de juegos, no hacen más que llover montones de noticias y desmentidos acerca de sus próximos desarrollos y conversiones de sus juegos más representativos a todo tipo de consolas.
Sin embargo, parece que ahora la cosa va en serio, y es definitiva. Resulta que sus grupos de programación más importantes (con la gente de AM#2 y el Sonic Team entre ellos) han llegado a un importante acuerdo exclusivo con los directivos de Microsoft para sacar varios juegos en su Xbox. Sí, sí, habéis oído bien: un acuerdo exclusivo.
Así que, en contra de la información que en los últimos meses nos había llegado desde tierras japonesas, resulta que **Shenmue II** no va a salir en PlayStation 2, sino en la consola de Microsoft, y que además lo hará con sustanciales mejoras técnicas. Es más, en EE.UU. ya es oficial que la segunda parte de las aventuras de Ryo Hazuki tampoco van a salir en Dreamcast, lo cual ha puesto en duda el lanzamiento de la versión europea del juego en la consola de Sega. En cuanto Sega confirme o anule definitivamente la salida del juego, os lo transmitiremos.
Y por último, la cosa llega todavía más lejos, ya que por lo visto el acuerdo también va a alcanzar a otros juegos del mismo calibre, como el propio **Phantasy Star Online**, que igualmente saldrá en Xbox, aunque no en exclusiva. Colegas, con tanto cambio de planes, ¿alguien se aclara de qué juegos van a salir para cada consola? Porque a nosotros nos está costando Dios y ayuda...



Con la nueva versión anunciada para Xbox, PSO podría convertirse en el primer juego compatible para todas las consolas de nueva generación.



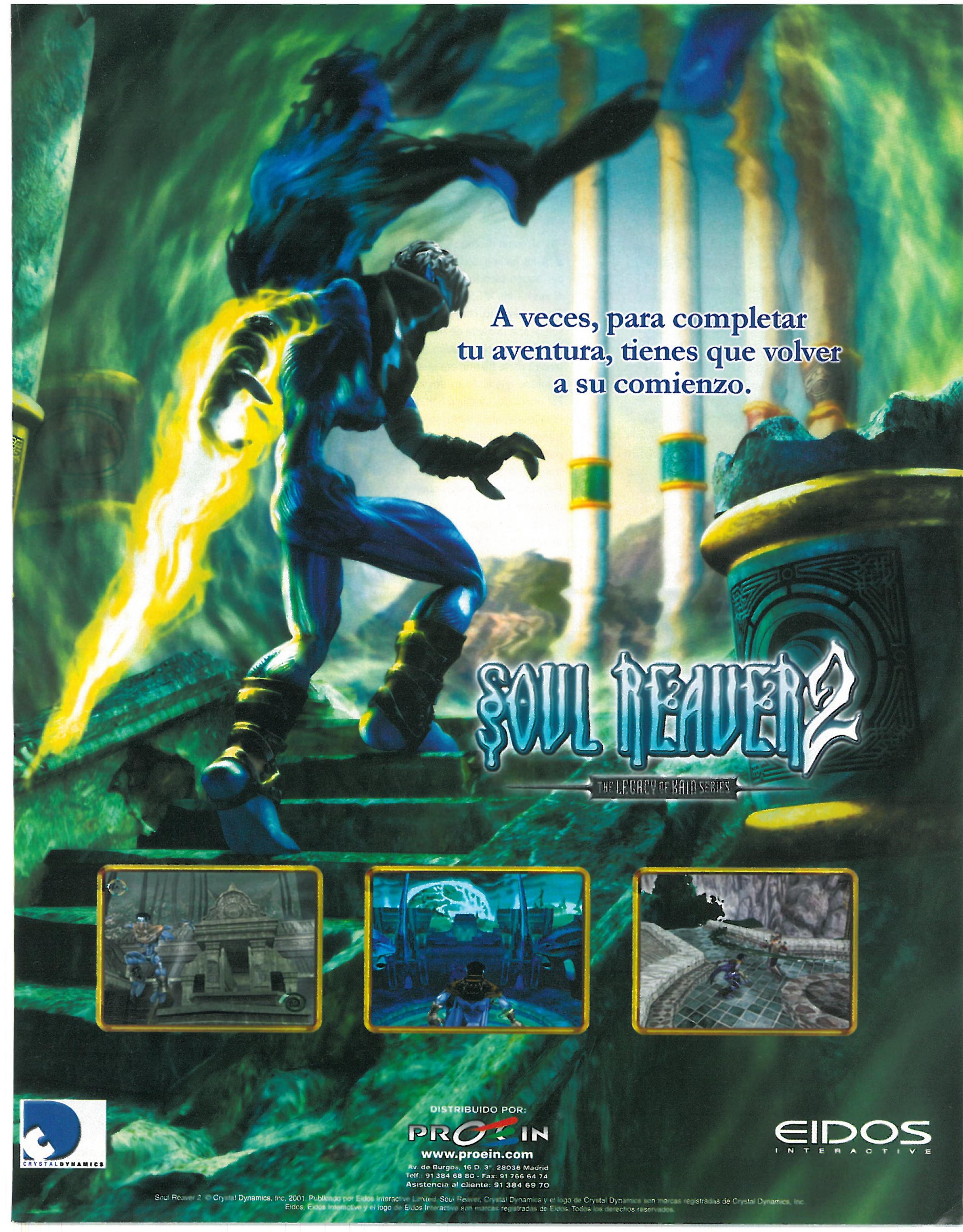
¿Traerá la versión para la consola de Microsoft novedades con respecto a las demás? Pues no se sabe, porque Sega no ha dicho nada de nada...



Ya es seguro que los americanos que no se compren una Xbox no tendrán oportunidad de disfrutar de este juegazo, pero ¿qué pasará con los europeos?



Por lo visto, el bueno de Ryo Hazuki no sólo cambia de país al pasar de un capítulo a otro de su historia, ¡sino también de consola! Pues vaya un plan....


A veces, para completar tu aventura, tienes que volver a su comienzo.
SOUL REAVER 2
THE LEGACY OF KAIN SERIES
CRYSTAL DYNAMICS
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D. 3°. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
EIDOS
INTERACTIVE
Soul Reaver 2 © Crystal Dynamics, Inc. 2001. Publicado por Eidos Interactive Limited. Soul Reaver, Crystal Dynamics y el logo de Crystal Dynamics son marcas registradas de Crystal Dynamics, Inc.
Eidos, Eidos Interactive y el logo de Eidos Interactive son marcas registradas de Eidos. Todos los derechos reservados.



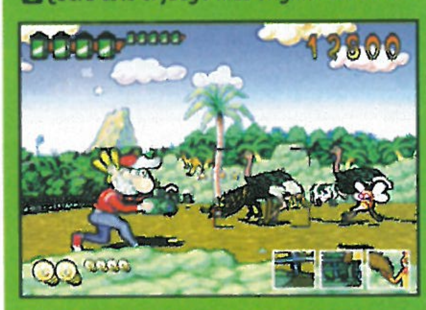
Polaroid Pete, una rareza japonesa que llega a occidente

PS2 también tendrá un juego de hacer fotos

Si el safari fotográfico que os proponía **Pokémon Snap** os pareció curioso, más os lo parecerá el próximo juego que JVC va a traer a PS2, probablemente en diciembre. El juego se llama **Polaroid Pete**, y tomamos el papel de un periodista que recorre las calles de Tokyo cámara en mano, para fotografiar las escenas más espectulares que pueda encontrar. Para ello habrá que buscar en fantasmas, saunas, parques de atracciones, mercados, etc., "cazando" las situaciones más pintorescas y extrañas con la meta de ganar el codiciado premio Pulitzer.



¿Será este el juego más original del año?



¡Donde pongo el ojo, pongo la cámara!



Confirmado: ser periodista es muy duro.

Primeras imágenes e información de la tercera parte del "simulador de ninjas"

¡Así será Tenchu 3 para PlayStation 2!

Así, como mucho sigilo (¡no podía ser de otra forma!), nos ha llegado la noticia de que **Tenchu 3**, ese juego de "acción silenciosa" cuyo estilo de juego fue comparado al mismísimo **MGS**, ya está en desarrollo para PS2.
Por el momento, con la información que hemos logrado sonsacar a la gente de Activision, os podemos revelar que el grupo de programación encargado de realizar esta tercera parte (la primera que sale en PS2), no está siendo el mismo que el de los dos anteriores.
Por otro lado, tampoco han querido revelar todavía los detalles del argumento, pero sí es seguro que la historia transcurrirá un año después de donde se quedó la primera parte (recordad que **Tenchu 2** era una precuela, es decir, transcurría en una época anterior a la primera parte).
Habrá varios personajes nuevos para controlar, y los enemigos serán una mezcla entre los demonios del primer **Tenchu** y los ninjas del segundo, todo ello bajo un entorno gráfico tridimensional realmente impresionante, donde se está poniendo especial interés en incorporar un sistema de cámaras más completo y cómodo.
¿Fecha de salida? Creemos que será principios de 2002 aunque, tratándose de un juego de ninjas, seguro que llegará de puntillas y ni nos vamos a dar cuenta.



No sé por qué nos da en la nariz que no va a ser un juego muy infantil...



La fórmula Metal Gear Solid sigue dando fruto en muchos otros títulos.

Nintendo América organiza un original concurso de cortometrajes entre los compradores de Eternal Darkness

Conviértete en el Spielberg de Nintendo

La imaginación de una compañía que quiere promocionar uno de sus juegos no tiene límites. Los chicos Nintendo en América lo están demostrando con creces con el lanzamiento al mercado de **Eternal Darkness**. La cosa consiste en una convocatoria para un concurso... ¡¡de cortometrajes!! Para participar, tenéis que rodar una película en toda regla, por supuesto basada en el argumento y los personajes de **Eternal Darkness**, y enviarlo a las oficinas de Nintendo (en Europa no se puede).
Los 10 mejores cortometrajes recibirán como premio una suma de dinero suficiente para producir su creación de forma profesional, y además competirán por un premio ¡de 3.500.000 ptas!
Por cierto, por si os pica la curiosidad, la web que ha habilitado Nintendo con toda la información necesaria sobre el concurso es www.eternaldarknessfilms.com.
Y quién sabe, a lo mejor la próxima superproducción de Hollywood correrá a cargo de alguien que hasta hace poco no era más que un jugador de Game Cube como otro cualquiera...



¿Habrá que vestirse de esta guisa para la peli?



¡Eh, no hace falta que os carguéis los cristales!

En voz baja

(por Rubén J. Navarro)

Todavía tengo en mis oídos la música de Aerosmith de Dead or Alive 3 que he estado jugando en Cannes en la presentación Europea de Xbox, pero entre partida y partida se entera uno de alguna cosita "off the record". Por ejemplo, que **Microsoft** no se contenta con intentar conquistar el mundo consolero, y también le ha puesto la proa a las recreativas: **Out Run** (¡sí, nuestro querido Ferrari "made in Sega" vuelve!) va a ser el primer coin-op que funcione sobre una nueva placa desarrollada a partir de la tecnología de Xbox. No sé, no sé, zapatero a tus zapatos, y si no que se lo digan a **Square**, que tras la inyección monetaria de Sony (que ha comprado el 19% de sus acciones) ha declarado su intención de abandonar su "brillante" carrera filmográfica. Vamos, que La Fuerza Interior es la última película de Hironobu Sakaguchi que vemos en la pantalla grande. A mi, la verdad, mientras me sigan sacando Final Fantasy en videojuego, me da igual. Y estoy muy contento porque además de Final Fantasy XI Square prepara más juegos de la saga. Bueno, quizá no exactamente de la saga, pero sí basados en ella. Me explico: hay una nueva serie de anime para la TV que se va a llamar **Final Fantasy Unlimited**, y a partir de ella se van a sacar una serie de juegos, aunque es posible que no lleven el nombre de Final Fantasy... ¡Pues vaya lío! Bueno, el caso es que vamos a tener nuevos RPG de Square, y eso es lo que importa, ¿no? Por cierto, esta columna no sería lo mismo si no os hablase un poquito todos los meses del videojuego de **The Matrix**. Este Dave Perry me tiene tan "mareao" como a vosotros, porque si el mes pasado era exclusivo para Xbox, ahora se anuncia para todas las consolas, incluída Game Cube. No, si ya dije que esto iba como el **Messiah** de PSOne...



Microsoft podría estar creando una nueva recreativa de Out Run.

La legendaria película de terror de los años ochenta llegará muy pronto a las consolas de nueva generación

"La Cosa" se acerca al mundo de las consolas

Si tienes de 16 años para arriba es posible que recuerdes "La Cosa", una película de acción y terror de los años 80 dirigida por John Carpenter, de esas en las que un misterioso bicho va acabando uno a uno con todos los personajes -excepto el protagonista, claro-. Pues bien, un acuerdo al que han llegado Konami y los Estudios Universal va a permitir que, dentro de muy poquito, podamos disfrutar de varios juegos basados en la película "La Cosa" para las consolas y portátiles de nueva generación. Según parece, el primero de estos juegos será una aventura de acción que retomará el argumento justo donde acababa la película, y que llegará a nuestras consolas de 128 bits -todavía no se sabe exactamente a cuál- durante el año que viene.



En bichos como éste se han inspirado varios monstruos famosos.



Al juego no le va a faltar una buena ración de salsa de tomate.



Cuando "la cosa" se ponga fea, habrá que disparar a discreción.

El juego de Eidos para PlayStation 2 incluirá todo tipo de extras

Soul Reaver 2... un DVD "extra-ordinario"

Parece que ya se va poniendo de moda que los juegos de PlayStation 2 que vienen en DVD, al igual que ocurre con la mayoría de las películas editadas en este formato, comiencen a incluir algunos extras para visualizar, aparte del propio juego. El primero de esos juegos será **Silent Hill 2**, pero Eidos ha desvelado que algo similar ocurrirá también con **Soul Reaver 2**, que incorporará los siguientes extras:
- Unas 600 imágenes sobre el juego.
- Diverso material promocional.
- Secuencias cinemáticas.
- Una banda sonora inédita.
- Imágenes renderizadas de los protagonistas.
- Más de 30 minutos de pistas de voz.
- Un trailer inédito del juego y otros títulos de Eidos.

Es importante que sepáis que todos extras aún no han sido confirmados de forma oficial para la versión PAL del juego, que sale el mes que viene, sino en la americana, así que esperamos que la compañía "se enrolle" con los usuarios europeos, y el juego también la incluya todos estos extras.

PlayStation 2

SOUL REAVER 2

EIDOS



Por si no había bastante que ver en los escenarios del juego, encima el DVD viene cargado de extras.



Sería buena idea que las compañías se aficionaran a incluir este tipo d regalos en los juegos, ¿eh?

Noticias

Codemasters demuestra su apoyo a Xbox con el anuncio de cuatro importantes proyectos

Ultimate Blade of Darkness, exclusivo para la consola de Microsoft

El grupo de programación español RebelAct Studios se encuentra en estos momentos programando para Codemasters una versión completamente nueva del famoso juego de PC, **Blade,** para la consola de Microsoft, que se llamará **Ultimate Blade of Darkness.**
Este juego, que ha tenido un impresionante éxito entre los usuarios de PC, es una aventura épica con unas espectaculares escenas de combate y un apartado técnico impresionante. Sin embargo, para una ocasión tan importante, RebelAct están rediseñando totalmente el juego, y se espera que esté listo nada menos que para finales de 2002. Pero el compromiso de Codemasters con Xbox va aún más lejos: durante los próximos meses, van a aparecer tres juegos más de la compañía inglesa en dicha consola: **Manager de Liga 2002, Pro Race Driver** (la evolución de la saga **TOCA**), y un prometedor simulador de boxeo llamado **Myke Tyson.**
Vamos, que con tanto título, seguro que los nuevos usuarios de Xbox van a ir bien serviditos en todos los géneros.



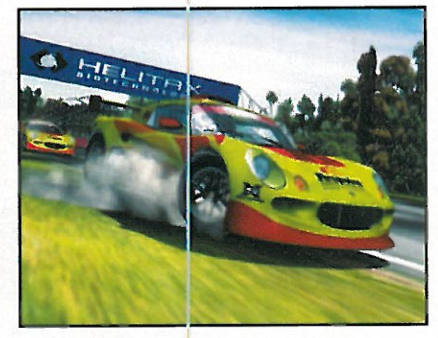
ULTIMATE BLADE OF DARKNESS: La obra maestra de RebelAct Studios.



MANAGER DE LIGA 2002: El Manager de Codemasters rozará la perfección.



MYKE TYSON: Un juego de boxeo tan realista que hasta os dolerán las orejas (¿?).



PRO RACE DRIVER: ¿Será el primer juego de velocidad de la historia con argumento?

HC News
GBA RETROILUMINADA

Después de mucho indagar en el tema, nos hemos encontrado con un rumor (confirmado de forma muy extra-oficial por un directivo de Nintendo Europa) que puede interesaros: Por lo visto, parece que Nintendo se está planteando muy seriamente la posibilidad de desarrollar en los próximos meses una nueva versión de Game Boy Advance... ¡con pantalla retroiluminada! Si resulta ser cierto, la consola podría salir a la venta estas Navidades en Japón, lo cual significaría que llegaría a nuestras españolas manos a mediados de 2002.

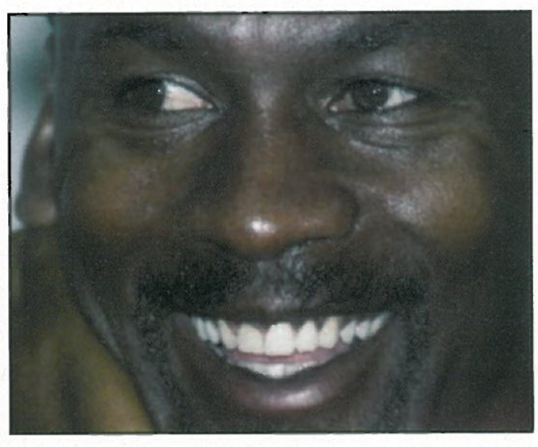
HC News
SQUARE PICTURES

Fijaos si será dura la industria del cine, y difícil triunfar en ella, que resulta que Square acaba de anunciar el inminente cierre de sus oficinas Square Pictures (los estudios en los que se "filmó" la película de Final Fantasy, La Fuerza Interior). ¡Qué fuerte!
Parece que el éxito cosechado por el público y la buena crítica en los cines no ha sido suficiente para lograr que Square sacara los beneficios necesarias, y los altos gastos ocasionados en el desarrollo harán que la primera aparición de nuestra querida Aki en la gran pantalla muy probablemente sea también la última.

El mito del baloncesto americano estará presente en NBA 2K2

Y con el número 23... ¡Michael "Air" Jordan!

¿No os habéis enterado? El legendario Michael Jordan, la gran estrella de los Chicago Bulls, ¡ha vuelto a la NBA! Aunque, esta vez, lo va a hacer con la camiseta de los Washington Wizards, y según dicen, por "amor al arte" (vamos, que no va a cobrar). El caso es que, aprovechando la circunstancia, ¿a quién no le gustaría volver a ver a este "monstruo" de las canchas americanas en su consola favorita? Pues bien, los chicos de Sega se han propuesto dejar contentos a los usuarios de todas las consolas, y han anunciado que su próximo simulador de baloncesto, **NBA 2K2,** (que saldrá en todas las consolas de nueva generación, lo cual incluye también a Dreamcast), contará con Michael Jordan entre sus filas. ¡Vaya pasada!



El jugador de baloncesto más famoso de todos los tiempos volverá a la NBA, y también a las consolas.

Interact va a lanzar una pantalla LCD y una batería en EE.UU.

¡Game Cube también será portátil!

Tal y como va a hacer Sony con su PSOne, Interact ha pensado que podría ser buena idea que Game Cube permitiera jugar en cualquier parte, así que, ni cortos ni perezosos, acaban de presentar una chulísima pantalla de cristal líquido y una batería para poder jugar con la consola de Nintendo del mismo modo que si se tratase de una portátil cualquiera.

De momento, sólo se ha anunciado su fecha de salida en el mercado americano, que será el próximo mes de diciembre, así que por el momento no sabemos si vendrá a nuestro país. Aunque claro, con los 200 dólares que va a costar cada uno de los dos periféricos (más de 36.000 ptas. del ala), casi preferiríamos que tarden un poquito en llegar para que nos dé tiempo a ahorrar a todos...



La pantalla es de 5.4 pulgadas, y la batería dura dos horas y media... ¡es ideal para jugar en el baño!

Square sacará juegos basados en la serie de animación que acaba de estrenarse en el canal TV Tokyo

¡Ya hay una serie de dibujos animados de Final Fantasy en Japón!

No os habíamos hablado de ella porque no creemos que llegue nunca a nuestro país, pero ahora que sabemos que Square ha decidido lanzar a varios juegos basados en la serie de animación **Final Fantasy Unlimited**, merece la pena que entremos en el tema.



Se trata de una serie que se emite desde el 2 de octubre en Japón, en la que dos hermanos llamados Ai y Yuu, se unen a dos personajes conocidos como Wind y Lisa, y se introducen en un mundo mágico fuera de la Tierra para buscar a sus padres.

Respecto a los juegos, Sakaguchi no ha desvelado ni cuándo ni en qué consolas sacará esos nuevos RPG, ni tampoco si mantendrán la apariencia de dibujos animados o serán realizados en 3D, pero os lo iremos contando según vayamos consiguiendo nuevos datos.

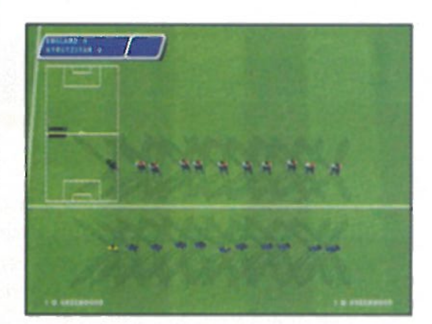


Como ocurre con la película, la serie de Final Fantasy no está basada en ninguno de los juegos, pero mantiene el estilo.

Kick Off vuelve... como las copas en blanco y negro del Madrid

El fútbol de nuestros abuelos

Acclaim y Anco han unido sus fuerzas para resucitar en PS2 **Kick Off**, el simulador de fútbol que hizo furor en los salones recreativos hace más de 10 años. Para la ocasión, el juego de Dino Dini conservará el scroll multidireccional, la perspectiva cenital y el control tan realista del clásico. Eso sí, ahora estará en 3D, y contará con un editor para modificar los 204 equipos nacionales que se podrán seleccionar. Ah, y el CD llegará a un precio más bajo de lo normal.



A uno le entra la nostalgia al ver estas pantallas, que podrían ser de Mega Drive...



Este juego se caracterizaba porque el balón no se pegaba al pie del jugador.

Fe de erratas... ¿en Dolby Digital?

Vaya, parece que en la sección Plug and Play del último número de Hobby Consolas cometimos un pequeño error. En un recuadro se especificaba que el Interact Soundstage era un sistema de sonido 2.1 "camuflado": aclaramos que eso significa que los seis altavoces que trae SÍ suenan todos, pero a través de sólo tres canales de sonido. Ah, y el p.v.p. recomendado del producto es de 39.995 ptas.

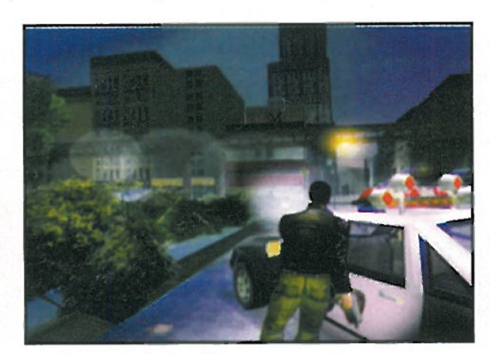
Los crímenes sobre ruedas darán caña en PlayStation 2

La mafia se pasa a las tres dimensiones

¿Os acordáis que os dijimos que **Grand Theft Auto** va a salir en PS2? Pues ya lo hemos probado, y sólo hace falta echar un ojo a estas pantallas para darse cuenta de lo mucho que ha cambiado: personajes en 3D, muchas armas y, sobre todo, coches para dar y "tomar prestados". Id preparando un buen cinturón de seguridad, porque se avecinan grandes momentos de acción.




Las anteriores versiones no fueron gran cosa...


...¡pero se vendieron 5 millones de unidades!

Konami incluirá un DVD y otros regalos con su juego de PS2

¡Silent Hill 2 vendrá en Edición Especial!

Esta es una de esas raras ocasiones en las que los usuarios europeos podemos estar orgullosos de pertenecer al viejo continente, ya que los chicos de Konami se han "currado" una Edición Especial de **Silent Hill 2** para PS2 auténticamente de lujo.



El pack incluye una gran pegatina y un DVD repletito de extras: Cómo se hizo el juego, entrevistas, biografías, trailers del juego, de **MGS2**, **Pro Evolution Soccer** y otros juegos, galerías de imágenes, y un misterioso vídeo inédito sobre el juego.
Todo ello lo podréis tener en vuestras manos a partir del 23 de noviembre, en la misma tienda de siempre, por 11.490 ptas.

Internet on line

PARTICIPA EN EL NOKIA GAME
El 3 de noviembre es la fecha tope para inscribirse en el Nokia Game, un juego ideado por la firma sueca de teléfonos móviles, que llega por primera vez a nuestro país. La cosa consiste en resolver un misterio en base a las pistas que recibirán los usuarios en mensajes SMS, el buzón de voz, Internet y otros medios de comunicación. El juego acabará el 10 de diciembre, y podéis inscribiros en www.nokiagame.com

SQUARE Y HP, JUNTOS POR PLAYONLINE
Como podéis imaginaros, la infraestructura (vaya palabreja...) que Square necesita para poner en marcha su servicio PlayOnline es bastante grande. Por ello, acaba de anunciar que se ha aliado con la conocida marca de productor informáticos Hewlett Packard para que le provean todos los equipos necesarios para permitir jugar a más de 300.000 personas con Final Fantasy XI a partir de esta primavera simultáneamente sin ningún problema.

HC News

ALONE IN THE CINES

¿Os gustan las pelis de miedo y suspense? ¿Estáis deseando ver qué tal queda Resident Evil en la pantalla grande? Pues bien, id dejando sitio en la agenda para el año 2003, porque la empresa Dimension Films acaba de adquirir los derechos para realizar una película sobre Alone in the Dark, que ya está en fase de creación del guión. Por desgracia, todavía no podemos contaros nada sobre el argumento ni sobre el posible reparto, ¡no hay que ser tan impacientes, hombre!

GANADORES SEPTIEMBRE

CONCURSO DREAMCAST

CONSOLA DREAMCAST	
Mónica Alonso Pérez	Granada
CONTROLLER (DC)	
Rubén García Moreno	Alava
Daniel Lloret Malexis	Alicante
José M. Sánchez Sánchez	Barcelona
Estíbaliz Rodríguez Ocejo	Cantabria
Jonathan Lavens Aparicio	Cantabria
David García Sánchez-León	Granada
David Torres Rodríguez	Guipúzcoa
Gorka Ursua Oñederra	Guipúzcoa
José R. Pena Rodríguez	La Coruña
David Santamaría Sorribas	La Coruña
Xavier Yañez Zufia	Lleida
Valentín Jareño Briega	Madrid
José M. Hormigos Lavandeira	Madrid
José A. Rico Jiménez	Málaga
Oscar Bilbao Díaz	Tarragona
JUEGO OUTTRIGGER (DC)	
Samuel Martínez García	Almería
Jorge Martín Gómez	Guipúzcoa
Daniel Vega Felices	Huelva
Vicente Ferro Llanos	Madrid
Juan C. Cisneros Alor	Madrid
VISUAL MEMORY (DC)	
Daniel Veiga Fernández	A Coruña
Juan A. León Ruíz	Almería
Martín Chamarro Romeu	Baleares
Daniel Campillo Tinadonis	Barcelona
Christian Martín Santiago	Barcelona
Iñaki Ovejero Astigarraga	Guipúzcoa
Adrián López Parias	Madrid
Germán Sánchez Rodelgo	Madrid
Roberto Ros Pérez	Murcia
Daniel González Ortega	Ourense
Montse Llorente Montardit	Tarragona
Edgar Valls Segarra	Tarragona
Daniel Amador Pastor	Valencia
Rubén Martín López	Valencia
Fco. Javier Encinas Bravo	Vizcaya

MOCHILA OFICIAL FINAL FANTASY

Oscar Jaén Serrano	Alicante
Jose R. Borete Camacho	Alicante
Jesús T. Sánchez Suárez	Asturias
María Ruiz Sánchez	Cáceres
Manuel A. Garcés García-Villaraco	Ceuta
Juan M. García Burgos	Córdoba
Luís López Moraleja	Madrid
David Muñoz Méndez	Málaga
Joaquín A. González Guerrero	Murcia
Pablo Sauci Jiménez	Sevilla

CONSOLA PLAYSTATION 2 RACING PACK GT3

Juan C. Romero León	Córdoba
Carlos Romero Rivas	Granada
Rubén Boyarizo Martínez	Madrid
Josefina Moya Correro	Navarra
Ricardo Zaragoza Pons	Valencia

Plug & Play

Tu consola, a la última moda

Carcasas de colores para tu consola

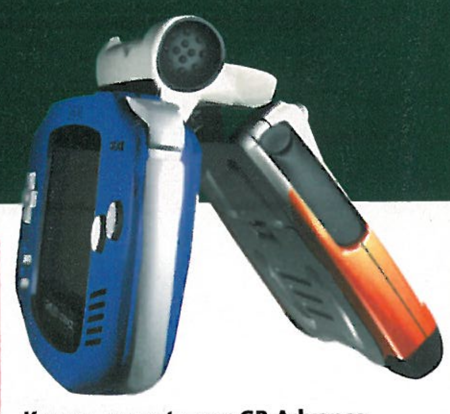
Sus precios oscilan entre las **1.490 ptas** para PlayStation, y las **6.490 ptas** que cuesta una carcasa para PS2, y también están disponibles para PSOne y DC. Estas atractivas carcasas, además de hacer tu máquina más llamativa, sirven de recambio a la original, y su montaje es muy sencillo: sólo quitar los tornillos y montar la placa sobre nuestra flamante carcasa.

No se puede negar que resultan muy atractivas.

La primera pistola específica para PS2

Llega la GunCon 2

Namco nos brinda una versión para PS2 de su GunCon. Además de conexión USB, las novedades son un tercer botón de recarga en la culata del arma y una cruceta sobre el percutor que permitirá movimiento en juegos como «Gun Survivor». No resulta tan fiable en los extremos de la tele como la primera, pero es igual de cómoda y ligera. Su precio, **5.490 ptas**



Kemco apuesta por GB Advance

TV Boy, la televisión portátil

El periférico en el que Kemco está trabajando será el primero en permitir señales compuestas y de antena en una GB Advance. Es decir, que además de ver la tele en cualquier parte, vamos a poder conectar nuestra GameCube o PS 2 a su pequeña pantalla. Eso sí, la TV Boy no estará disponible en nuestro país hasta mediados del año próximo, y el precio está aún por confirmar, pero la cosa promete.

ELIGE LA MEJOR LUZ PARA TU GAME BOY ADVANCE

¿Cansado de jugar a oscuras por las noches? No te preocupes. Aquí tienes una comparativa de las luces/lupas disponibles para tu GB Advance. Elige la que mejor se adapte a tus necesidades, pues no hay ninguna que realmente destaque sobre las demás.



	NYkO	LOGIC 3	PIRANHA	X TECH	UPXUS
Visibilidad	Regular	Muy Bien	Muy Bien	Bien	Bien
Resistencia	Bien	Regular	Muy Bien	Muy Bien	Bien
Incluye lupa	No	Sí	Sí	Sí	Sí
Alimentación	Link	Pilas	Link	Pilas	Pilas
Precio	N.D.	4.990 ptas	1.590 ptas	1.390 ptas	1.990 ptas

LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

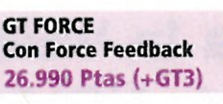
VOLANTES



THRUSTMASTER 2
Muy robusto
10.990 Ptas



SPEEDSTER 2
Realismo soberbio
12.990 Ptas



GT FORCE
Con Force Feedback
26.990 Ptas (+GT3)

TOP DRIVE 429
Buen manejo
8.490 Ptas

PISTOLAS



PELICAN STINGER
La más completa
N.D. Ptas





BLAZE FALCON
INCLUYE mira láser
8.490 Ptas



GUN CON 2
La pistola oficial
5.490 Ptas



NO DISPONIBLE

PADS DE CONTROL



DREAM CONTROLLER
El más cómodo
4.690 Ptas



UPXUS DOUBLE SHOCK
Precio irresistible
2.990 Ptas



DUAL SHOCK 2
Máxima fiabilidad
4.990 Ptas



N64 CONTROLLER
El primer analógico
4.990 Ptas

TARJETAS DE MEMORIA



SEGA VMU
Con pantalla LCD
4.490 Ptas



PELIKAN 4 MEGAS
Megas sin comprimir
3.990 Ptas



SONY MEMORY CARD
Garantía oficial
6.490 Ptas



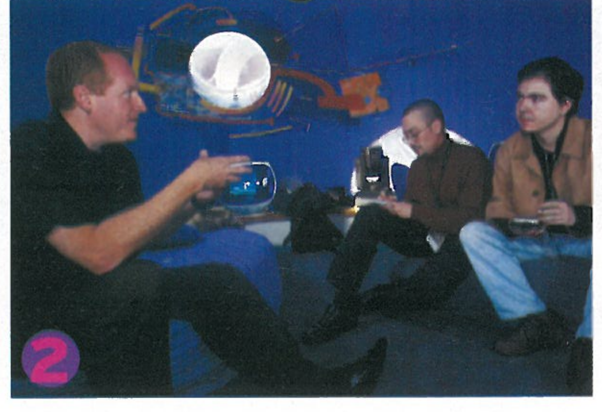
MEMORY PAK
Barata y suficiente
2.990 Ptas

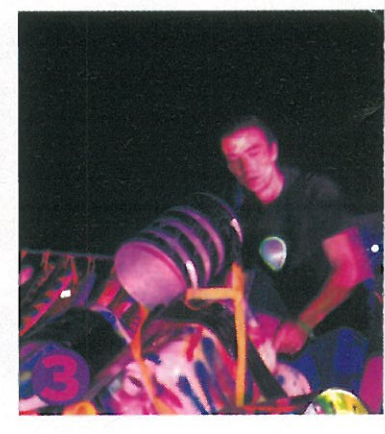
XBOX SUBE LA APUESTA

Microsoft desveló todos los datos de su consola en la presentación europea









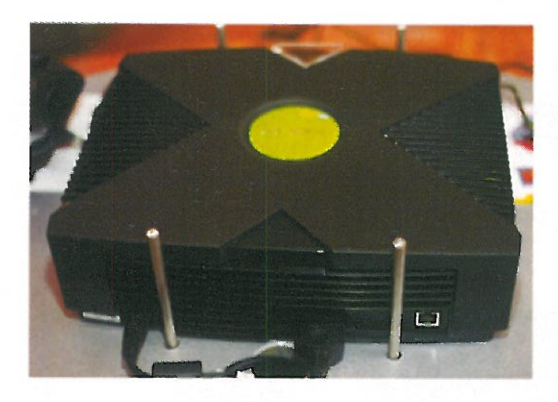
La casa del famoso diseñador de moda Pierre Cardin, un auténtico prodigio de la arquitectura situada en lo alto de una de las colinas cercanas a la ciudad de Cannes, fue el marco escogido por Microsoft para presentar a toda Europa su nueva consola. Hace tan sólo unos días, exactamente el 17 de octubre, estuvo allí Hobby Consolas para asistir al evento junto a las principales cabezas "pensantes" de la compañía, que se encontraban arropando a más de 50 Xbox totalmente terminadas (y bien amarradas a cajetines de seguridad por si alguno no podía esperar a que saliera a la venta) y acompañadas de decenas de juegos dispuestos a demostrar la tan anunciada potencia de la flamante máquina. Sandy Duncan, Vicepresidente responsable de Xbox en Europa, se encargó de desvelar ante los cientos de periodistas expectantes las dos incógnitas más importantes que hasta hoy rodeaban el lanzamiento de la consola: su fecha de salida en Europa y por supuesto, su precio.

¿80.000 pesetas? Ufffff....

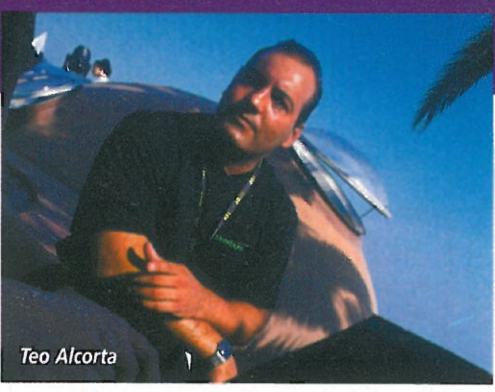
Cuando el directivo de Xbox pronunció la frase "La consola saldrá el 14 de marzo y tendrá un precio de 479e" comenzó a levantarse un murmullo creciente por toda la sala de conferencias. La fecha de lanzamiento, pasada la campaña de Navidad, no parece muy acertada, pero Microsoft lo justifica diciendo que "no queríamos hacer un lanzamiento "chapucero" y por eso se decidió hacer un lanzamiento escalonado." Lo cierto es que el retraso respecto a Estados Unidos va a ser de tan sólo cuatro meses, un tiempo bastante inferior respecto a lo que solemos tener que esperar con cualquier consola. Hasta cierto punto es comprensible, aunque es evidente que esto deja a Sony con la puerta abierta para "hacer su agosto" en Navidades.

Lo que es más duro es el precio, que nos cogió a todos por sorpresa. Las primeras estimaciones situaban la consola a unas 60.000 pesetas, pero la verdad es que Microsoft nos ha dado un susto, porque su precio final en pesetas será de 79. 698 (aproximadamente), más elevado que el de PS2 en su lanzamiento, y muy por encima de las 40.000 pesetas que se estima costará Game Cube.

¿Por qué sale tan cara la consola? Las razones que da Microsoft las tenéis en la entrevista de la derecha, pero merece la pena que saquemos nuestras propias conclusiones. Lo primero es mirar qué es lo que ofrece Xbox: un procesador casi dos veces más potente que el de Game Cube, un chip gráfico que ni siquiera la última generación de tarjetas aceleradoras de PC puede igualar, un disco duro de 10 GB, una tarjeta Ethernet que permite conectar varias consolas en red y jugar online mediante banda ancha, y un reproductor de DVD.



Es una consola con muchas posibilidades, pero con un precio muy elevado.



¿CÓMO JUSTIFICA MICROSOFT EL PRECIO DE XBOX?

Es la pregunta del millón. Por eso hemos entrevistado a **TEO ALCORTA, PRODUCT MANAGER DE XBOX,** para que nos aclare el sorprendente precio de la consola. Estas son sus respuestas:

■ ¿Por qué es tan cara la consola?

Podíamos haber lanzado la consola a 45 o 50.000 pesetas quitando el decodificador de Dolby Digital, la tarjeta Ethernet o el disco duro, por ejemplo, pero queremos que el jugador no tenga que estar comprando nuevos elementos para ajustarse a las nuevas demandas tecnológicas. El desembolso inicial es fuerte, pero ahí acaba todo, porque no vamos a vender periféricos por separado.

■ Sony también sufrió las críticas por lanzar la consola a 75.000 pesetas, y ahora vosotros la sacáis 5.000 pesetas más cara. ¿No os parece que es un precio demasiado elevado para el consumidor?

Creemos que tenemos un producto con juegos superiores, y en cualquier caso es un precio muy similar al de Sony en su lanzamiento. Nosotros ofrecemos un sistema completo, hasta el punto de que la consola se vende por debajo de su coste de producción.

■ ¿Tenéis pensado bajar el precio de la consola?

Es evidente que para que la consola se vuelva un producto de consumo de masas habrá que ir bajando paulatinamente el precio, y eso lo haremos cuando la depreciación de la tecnología lo permita.

■ PS2 está posicionada en el mercado, se vende 30.000 pesetas por debajo de lo que costará Xbox, y estas Navidades va a tener los mejores juegos desde su lanzamiento. ¿No pensáis que lanzar Xbox a ese precio supone darle una ventaja importante a Sony?

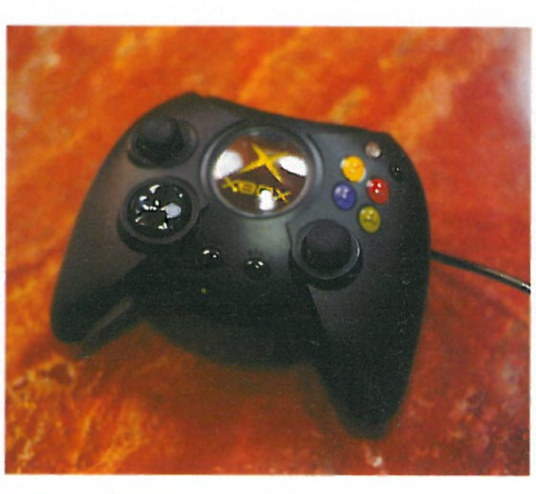
Hoy por hoy consideramos que el precio es la única ventaja competitiva de PS2 frente a Xbox. En términos absolutos el precio es mayor, pero en términos relativos por tecnología y por el futuro de cada máquina, Xbox es hoy por hoy más barata.

■ ¿Qué opinas del catálogo de juegos para el lanzamiento? ¿Crees que va a ser suficiente para hacer frente a PS2, que contará con juegos como Metal Gear 2, Devil May Cry o Final Fantasy X para cuando Xbox llegue a las estanterías de las tiendas?

El catálogo de juegos es lo que menos nos preocupa a día de hoy puesto que podríamos salir con 80 o 100 juegos al mercado. Las licencias de las que me habláis son famosas, y confiamos en que nuestros juegos pasen a formar parte de ese elenco de mitos.

LOS DATOS QUE DEBES CONOCER

- Fecha de lanzamiento: 14 de Marzo de 2002
- Precio: 79.698 ptas. (479€)
- Qué tiene: procesador de 733 Mhz, disco duro de 10 GB, tarjeta Ethernet para juego en red y conexión a banda ancha, sonido Dolby Digital 5.1, 256 canales de audio, procesador gráfico nVidia, reproductor DVD (necesita mando a distancia).
- Precio de los juegos: 11.500 ptas (69.12€)
- Los 3 juegos más importantes: Halo, Abe's Oddysee, Dead or Alive 3.





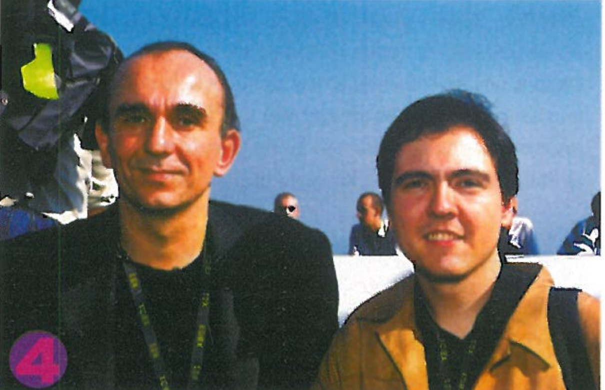


Foto 1.- *La casa de Pierre Cardin en Cannes se llenó de "X" para la presentación.*
Foto 2.- *Seamus Blackley, director de Tecnología de Xbox, en un momento de la entrevista que mantuvo con Hobby Consolas.*
Foto 3.- *El día anterior pudimos asistir a una "fiestecilla", y estos tipos no paraban de tocar el tam-tam.*
Foto 4.- *Nuestro enviado especial pudo intercambiar impresiones con Peter Molyneux (izquierda), creador de Project Ego.*

Sobre el papel, y comparada con Game Cube y PS2, es la consola que más potencial tecnológico alberga.

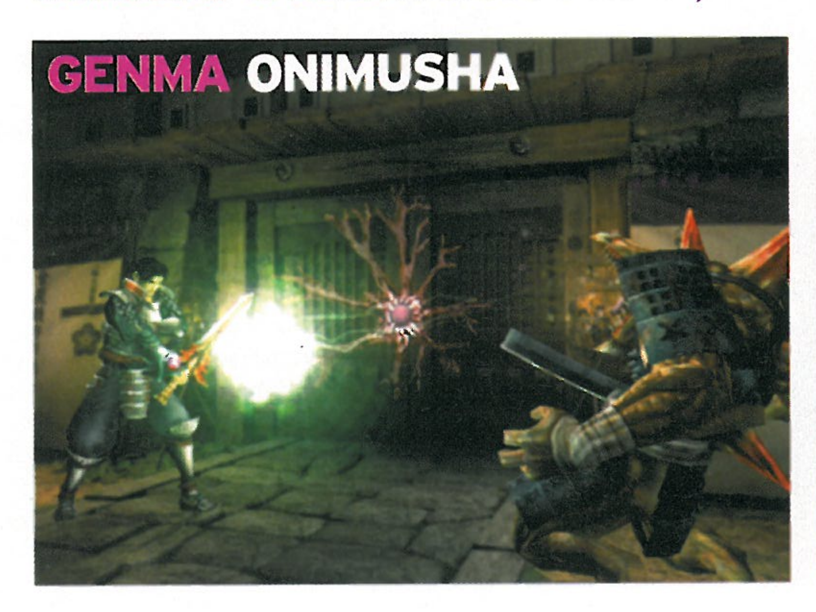
¿Mejor o peor que PS2?

Pero ahora vamos por partes: aunque trae la tarjeta Ethernet, de momento no vamos poder utilizarla en bastante tiempo para juego online, ya que no existe la infraestructura necesaria de banda ancha. En este sentido, Sony ha sido más cauta, porque lanzará su módem cuando se pueda usar, ni antes ni después, y sólo tendrán que comprarlo aquellos que lo quieran. Por otra parte, Xbox tiene un reproductor de DVD, pero no se podrá usar sin comprarse un mando a distancia especial cuyo precio será de unas 5.000 pesetas. PS2 ofrece la opción del DVD para usarla directamente, sin ningún requerimiento especial. Pero el factor determinante es que PS2 ahora está 30.000 pesetas por debajo del precio que va a tener Xbox. Sony tiene muy claro que ahora posee una consola con DVD a un precio que ahora mismo se antoja irresistible, y que luego poco a poco irán sacando periféricos para aquellos que quieran disfrutar de determinadas opciones, y no obligan a nadie a comprar "el lote completo".

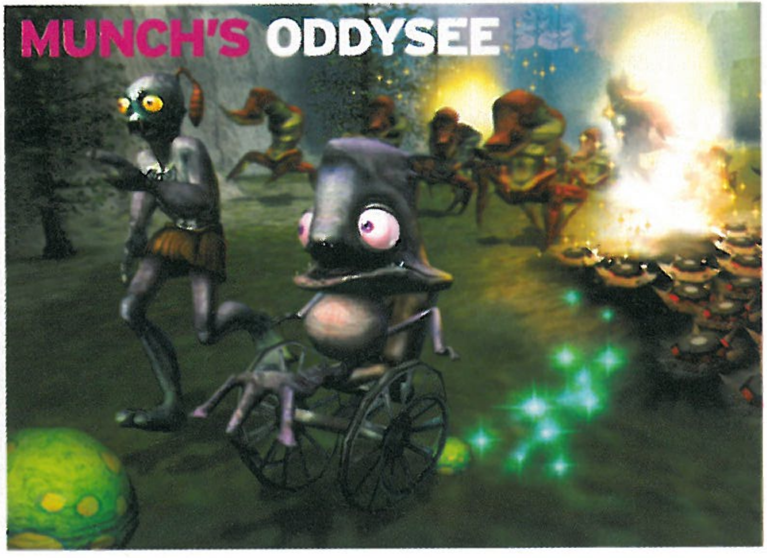
Sin embargo, en Microsoft se siguen mostrando muy optimistas con las ventas: del millón y medio de Xbox que se van a lanzar en Europa entre marzo y junio del año que viene, la compañía estima que un 10%, o sea, 150.000 consolas, se venderán en España. Y tras probar la potencia de la consola, que efectivamente va a contar con juegos muy atractivos como vais a ver en las páginas siguientes, creemos que no se trataría de una cifra muy ambiciosa si no fuera por el precio. Una barrera que, por ahora, puede hacer que Xbox se convierta en un producto elitista, al alcance sólo de los jugadores más pudientes. El mes que viene, ya con una consola en nuestras manos, os ofreceremos nuevos detalles.

ESTOS SON LOS JUEGOS QUE PROBARÁN LA POTENCIA DE XBOX

Os destacamos los juegos más llamativos de la presentación. Ellos van a demostrar si Xbox merece o no el precio que hay que pagar por ella...



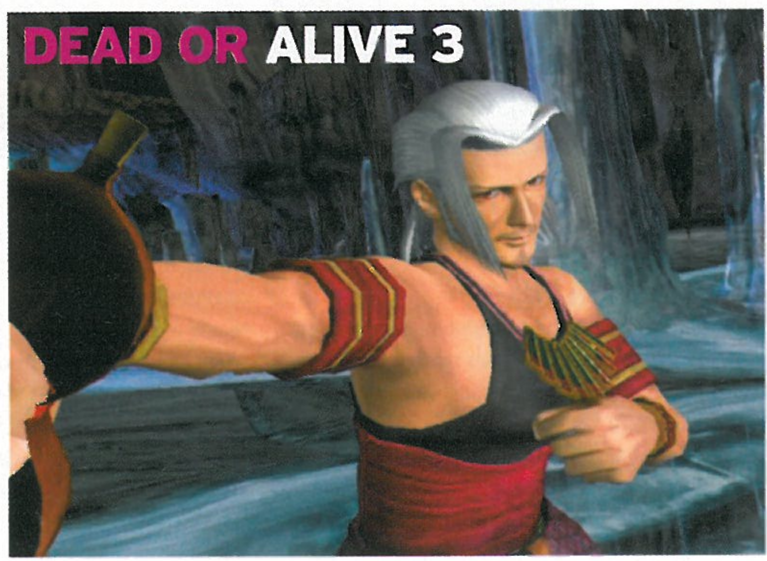
LA PRIMERA MUESTRA DEL APOYO DE CAPCOM a Xbox y el necesario representante del "survival horror" que debe tener hoy día toda consola que se precie. Va a ser igual que en PS2 salvo que contará con un nuevo escenario que se abrirá a partir de una de las puertas a las que no se podía acceder en la versión anterior, y tendrá un nivel de dificultad más elevado, según los programadores "porque esta conversión será para los jugadores más duros".



JUNTO CON HALO, SIGUE SIENDO EL JUEGO MÁS ATRACTIVO de todo el catálogo de la nueva máquina. Lorne Lanning, su creador, nos ha comentado que han bajado la dificultad bastante para que sea más asequible que sus antecesores de PSOne, y que no todo consistirá en resolver puzzles, sino que tendrá un gran componente de acción. Ahora mismo es el título más original de Xbox, ya que no hay nada parecido en otras consolas.



EL JUEGO QUE MÁS SORPRENDIDOS NOS HA DEJADO, ya que es una auténtica primicia presentada en el evento. Los mandamases de Microsoft nos confirmaron que es el juego que más aprovecha las capacidades de Xbox. Bajo un sistema de juego tipo Driver, con mafia incluida, tenemos que cumplir varias misiones en Hong Kong montados 10 tipos de vehículos. Podremos atravesar edificios enteros y recorrer la ciudad recreada con un detalle increíble.



LA SUPER-EXCLUSIVA DE XBOX ESTÁ TENIENDO EL TRATO que se merece. DOA3 va a ser la maximización hasta extremos insospechados de los tres elementos de los juegos anteriores: combates brutales, gran interacción con el escenario y el llamativo "gancho" de las luchadoras. Los programadores nos aseguraron que los personajes están formados por un número de polígonos tan elevado que PS2 no sería capaz ni siquiera de reproducir una cabeza.



NO PODÍA FALTAR UN JUEGO DE CONDUCCIÒN, ¿y qué mejor que una versión muy mejorada de MSR, el gran juego de coches de DC? Un sistema de Kudos ligado a cada movimiento del nuevo control que tendrán los coches, una nueva ciudad, un apartado gráfico con efectos en tiempo real sobre la carrocería y circuitos mucho más detallados serán las claves de este sensacional juego.

Una cosa es segura: juegos no le van a faltar a la nueva consola.



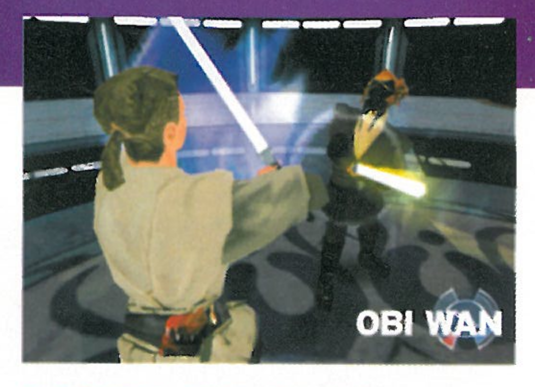
ES LA ESTRELLA DEL LANZAMIENTO, y el juego que va a probar a fondo la capacidad multijugador de Xbox. Su nivel gráfico es altísimo, pero más importante es la experiencia de juego, que nos permite montar en vehículos aéreos y terrestres en los escenarios exteriores con una acción donde no hay tiempo para pensar. Va a ser el primer imprescindible sin lugar a dudas.

PROJECT K-X Y PROJECT EGO





SON LOS DOS JUEGOS EN DESARROLLO MÁS ORIGINALES de todo el catálogo futuro de Xbox. Project K-X va a ser un juego de lucha con un apartado gráfico tremendo. Por su parte, Project Ego, fruto del talento de Peter Molyneaux es un RPG donde tendremos absoluta libertad decidir cada acción.



LISTA PROVISIONAL DE JUEGOS PARA EL LANZAMIENTO

- HALO
- MUNCH'S ODDYSEE
- DEAD OR ALIVE 3
- PROYECT GOTHAM
- AZURIK
- FUZION FRENZY
- MAD DASH RACING
- AMPED
- NIGHTCASTER
- MAD DASH
- DARK SUMMIT
- BLOOD WAKE
- GUN VALKYRIE
- GEMMA ONIMUSHA
- DEADLY SKIES
- OBI WAN
- F1 2001
- MALICE



OTROS JUEGOS EN DESARROLLLO

- Moto GP
- MX 2002
- New Legends
- Rayman
- Batman
- UFC
- GT 2002
- Jet Set Radio Future
- Championship Manager
- Morrowind
- NFL Fever 2002
- Test Drive
- Trans World Snow
- Trans World Sky
- Crash
- Dave Mirra
- David Backham Soccer
- Gun Metal
- Hunter The Reckoning
- Galleon
- Mortal Kombat
- NHL Hitz
- Artic Thunder
- Brute Force
- Wreckless
- Swat
- Buffy the Vampire Slayer
- Cel Damage
- NBA Live 2002
- NHL 2002
- Simpsons
- Mchase
- Nezmit
- Proyect Ego
- Proyect K-X
- Rallysport Challenge
- Conflict Desert Storm
- Apprentice Knight
- Master Rallye
- Enclave
- Shreck
- Outlaw Golf
- Johny Drama
- 4x4

Nintendo GameCube
¡¡YA LA TEN



El día 15 de Septiembre estaba marcado en nuestras agendas con rotulador rojo: en esa fecha, Nintendo lanzaba su flamante Game Cube en Japón. Sólo un día después ya la teníamos aquí, en la redacción de Hobby Consolas. ¿Queréis saber cómo vivimos esos primeros minutos? ¿Cuál ha sido nuestra primera impresión al jugar con ella? Muy fácil: seguid leyendo.



FOTO TAMAÑO REAL

Cada vez que llega una nueva consola a nuestra redacción se produce un auténtico terremoto: decenas de redactores agolpándose ante la mesa del afortunado encargado de abrir el paquete -que suele ser el director (qué morro tiene)-, empujones por ver los primeros juegos, gritos a favor y en contra, en fin, todo un show. Además, con Game Cube nos picaba especialmente la curiosidad: esa forma tan.. "suya", el asa, los mini DVD's, vamos, que como siempre ocurre con Nintendo, es algo diferente. Por otro lado, sus especificaciones técnicas, ya conocidas por todos, la sitúan a día de hoy como la más potente del mercado (en ciertos aspectos bastante por encima de PlayStation 2), y encima los recientes anuncios de que compañías del calibre de Sega, Capcom y Square van a programar para ella -y que por tanto veremos joyas como «Resident Evil», «Soul Calibur 2» o «Sonic Adventure» en sus circuitos- han levantado aún más expectación alrededor de este simpático cubo. Y para desmarcarse definitivamente de sus rivales, Nintendo pasa, al menos de momento, de cualquier otra utilidad que no sea la de jugar. En Game Cube no habrá conexión a Internet, ni disco duro, ni tampoco se podrán reproducir películas en DVD ni CD's musicales. Solo veremos juegos, juegos y más juegos.

PRIMER CONTACTO CON LA CONSOLA

Así que, como podéis imaginar, cuando por fin el día 16 de Septiembre nos encontramos ante una coqueta caja con signos hiragana (en japonés, vamos), un escalofrío recorrió nuestros cogotes, y eso que nadie se había dejado el aire acondicionado puesto.

El estilo de la caja es el de siempre: sencillo, compacto, en un lado una imagen de la consola sobre fondo blanco, y por el otro, el pad de control, ambos en color morado. Pero lo mejor de todo fue la reacción de los compañeros en el momento en que sacamos la pestaña que cierra la caja y levantamos la tapa. A todos se les abrieron sus pupilas y surgieron expresiones del tipo "¡Ohhh!", "¡Pero si es enana!", "¡Ostras ►

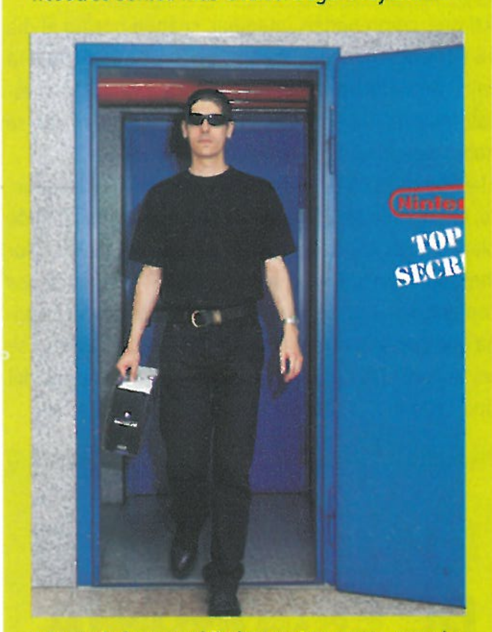
el pad de control
UN EJEMPLO DE ERGONOMÍA



Nintendo prometió que el pad de Game Cube sería completo y manejable al máximo. Y la verdad es que lo han conseguido, porque el mando se acopla a la mano como un guante, y el tacto y la colocación de los botones en general son de lo mejorcito.
El joystick izquierdo y los gatillos superiores (analógicos y con un pequeño "tope" al final para los juegos de disparos) son los que más nos han gustado, así como el segundo joystick más pequeño situado a la derecha, con el que seguramente controlaremos las cámaras.
Luego destacan los botones normales, en el lado derecho, con un botón principal en grande y tres más a su alrededor, a los que cuesta acceder un poquito (quedan un poco lejos del pulgar). La única incógnita que nos ha quedado es el botón Z, que ya no es un gatillo, y está situado en la parte superior derecha del mando. ¿Para qué acciones puede estar pensado? A medida que salgan juegos nos iremos enterando.

¡ASÍ RECIBIMOS A UNA CONSOLA!

Qué, ¿acaso pensáis que hacerse con una consola en Japón el mismo día de su lanzamiento es empresa fácil? ¿Nos veis a nosotros esperando colas de 8 horas, durmiendo a la intemperie y dándonos codazos con los japoneses? No, amigos, nosotros somos más chulos. Seguid leyendo...



En vez de irnos a Akihabara a tragarnos una cola de 5 kilómetros, mandamos a uno de nuestros redactores (que hizo un cursillo de espía por correspondencia) al cuartel general de Nintendo en Japón, y allí, el tío cara se llevo una consola delante las mismas narices de Miyamoto.



La consola llegó a nuestra redacción (aunque el espía consolero tiene a toda la agencia de seguridad de Nintendo pisándole los talones), y se produjo el desmadre: codazos, gritos, desmayos, ataques de risa (al ver su tamaño...)



Después vino calma. Cuando todos consiguieron hacerse con alguna parte del paquete, empezaron los comentarios: que si mira esto cómo mola, que si lo otro no me gusta, que si qué pone aquí, que si que pone aquí (no es que nos hayamos rayado, es que como estaba todo en japones...)

Pedrín!", "¡Pero si parece una lavadora en miniatura!" (esa fue la señora de la limpieza), y rarezas por el estilo. Y con razón, porque la verdad es que se puede decir, con la boca bien grande, que Game Cube es una de las consolas más peculiares que hemos visto nunca, una auténtica "monada". Las proporciones son bastante diferentes al típico diseño achatado basado en los vídeos domésticos, y esa curiosa silueta con forma de cubo, que la hace ser casi el doble de alta que PS2 en su posición estándar, consigue que destaque allá donde la coloquemos. ¿Dónde queda mejor, junto a la TV, o debajo de ella? ¿Encima de PS2 o una junto a la otra? ¿Le pega al color de mis ojos? Claro, parece que la gente de Nintendo había previsto que el genial diseño de su nueva máquina iba a provocar estos dilemas, y por



eso le colocó un asa... ¡para poder probar en un sitio tras otro! Por cierto, en la parte inferior de la consola hay muchas bahías de expansión para conexiones a red, ¿las llegaremos a utilizar algún día? Ya veremos.

En fin... lo que vino a continuación fue un auténtico "expolio" del resto del paquete. Unos no hacían más que manosear el pad de control, probando repetidamente los botones (y haciendo especial hincapié en los novedosos gatillos superiores), otros se quejaban de que Nintendo sigue sin incluir el transformador de corriente dentro de la consola (¿no sabrán que lo hacen así para disminuir el tamaño y el peso de la consola?), mientras algún despistadillo se afanaba buscando el cable de vídeo, que Nintendo ha optado por no incluir con en el paquete, ya que vuelve a ser compa-

cuestión de tamaños

¡MIDE LA MITAD QUE UNA PS2!



Por mucho que os contemos sobre ella, seguro que cuando veáis una Game Cube por primera vez "en vivo", os sorprenderéis de su reducido tamaño. Para que os hagáis una idea, podéis compararlas en las fotos de aquí arriba, aunque también os podemos dar algunos datos. Destaca sobre todo que PS2 es el doble de larga que GC, aunque la consola de Nintendo también es bastante más alta de lo habitual en las consolas (PSone, PS2 o N64).

Dimensiones	Ancho (mm)	Alto (mm)	Largo (mm)
GAME CUBE	150	110	161
PLAYSTATION 2	176	76	300

No hay precio ni fecha oficiales para Game Cube, pero apuntad esto: 40.000 ptas y marzo

tible con el de N64 y SNES. Ya sabéis, Nintendo siempre premiando a sus fieles.
En fin, que la consola, salvo algunas excepciones (esos a los que nada les parece bien), nos ha gustado a todos pero, ¿no nos falta algo? Claro, los juegos. No os preocupeis, que de ellos os hablamos en las dos páginas siguientes, pero antes hay que comentar algunos aspectos. Para empezar, nos hemos quedado de piedra al ver el tamaño de los discos. ¡Pero si casi podríamos meterlos dentro de la taza de desayuno! La verdad es que con ese tamaño resultan muy manejables y cómodos a la hora de almacenarlos, aunque también es verdad que, como decíamos antes, esto apoya la idea que tiene Nintendo de que su consola sea una máquina sólo para jugar con sus juegos: salvo que en el futuro saquen alguna otra versión de la consola (como la que se anunció de Panasonic), en este modelo jamás se podrán escuchar CD´s musicales ni ver películas en DVD, ni tampoco probéis con los mini CD´s, porque no funcionan.

UN FUTURO MUY PROMETEDOR

Así que, una vez evaluados los pros y los contras, ya podemos ver con claridad cómo ha llevado Nintendo a la práctica su habitual filosofía al sacar su nuevo sistema: las consolas son instrumentos para jugar, y las nuevas tecnologías pueden ir asumiéndose a medida que se van afianzando. Game Cube va a ser una consola al estilo convencional, pero con una potencia más que probada, con un diseño innovador, muy manejable y con la que todos podemos estar tranquilos: seguro que no nos va a defraudar.



Ahí esta, el momento cumbre, la consola sale de su caja y se producen los típicos "ooohhhhh". El tamaño sigue siendo la preocupación de muchos. (Y no sólo por la consola...)



¿Nunca habéis visto a la redacción de Hobby escudriñando una nueva consola? Pues son peores que un grupo de "marujas" en plenas rebajas. ¡Lo miran absolutamente todo, hasta el plástico que envuelve el mando, hasta el código de barras de la caja!. Estos chicos...



¡Mira mamá, ya tengo una Game Cube! Claro, siendo el "dire", cualquiera puede posar tan... sonriente, con su flamante consola en las manos. ¿Qué será mejor, una sesión de fotos con Lara, o con una de las mejores consolas del momento?



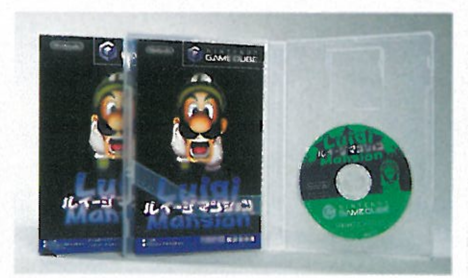
¡Llego la hora de jugar! Por supuesto, el elegido para inaugurar la consola fue «Luigi's Mansion» y la cara de felicidad que se le puso al bueno de Rubén le duró hasta el día siguiente.



¡Anda, pero si vienen dos mandos en el paquete! Pues nada, a conectar el «Wave Race» para echar unos "piques" con las motos de agua. Esto, ¿y quién se va a llevar la consola a casa el primer fin de semana? Ya tenemos el lío de siempre...

los mini dvds

OBRAS DE ARTE EN MINIATURA



¿Cómo es posible que unos discos de sólo ¡8 cm! de diámetro quepa tanta información? De verdad, cuando los veáis vosotros mismos vais a alucinar. Las cajas también están muy bien, son de plástico transparente, bastante más pequeñas que las de PS2, e incluyen también un espacio para meter una tarjeta de memoria. Lo único que no nos ha terminado de convencer es la funda de cartón con la carátula que trae por fuera, que en cuanto la quitamos 3 ó 4 veces ya empieza a estropearse.

así es por debajo

¿PARA QUÉ SERVIRÁN LAS BAHÍAS DE EXPANSIÓN?



Una de las cosas que más nos ha sorprendido es que la consola incluye, en su parte inferior, un montón de solapas removibles que esconden distintas bahías de expansión. Una de ellas se supone que iría destinada al módem y otra a un hipotético adaptador de banda ancha. Sin embargo, Nintendo sigue sin dar detalles sobre las supuestas funciones que estos periféricos deberán tener en la consola. ¿Se podrían habilitar dos conexiones independientes para, por un lado navegar por Internet, y por el otro jugar en red? Quién sabe...

wave race: blue storm
nintendo

LOS REYES DEL OLEAJE



Cuando nos pusimos con este juego, ya sabíamos lo que íbamos a encontrarnos: una versión mejorada del juego que salió a principios de los tiempos de Nintendo 64, en el que participábamos en unas alucinantes -y realistas- carreras a bordo de motos de agua.
Pues bien, en Game Cube el control sigue siendo igual de durillo (con deciros que, hasta la tercera carrera, no conseguimos dejar de darnos golpes con una boya tras otra...), pero gráficamente el salto de calidad sí que se nota a la legua. Los escenarios tienen más colorido que El Corte Inglés en primavera -bueno, no tanto-, y el efecto del movimiento de las olas, que por cierto tienen una transparencia increíble, es de lo mejor que hemos visto nunca.
De los tres juegos que salieron con la consola en Japón, este parece el mejor juego para imaginar cómo serán el resto de conversiones de clásicos que nos esperan.



Esto... no es que nos vayamos a chocar con una boya, es para que veáis el detallismo del juego.



Esto es lo que pasa si coges una ola "atravesada", que sales volando y ganas 50 puntos por la cara.

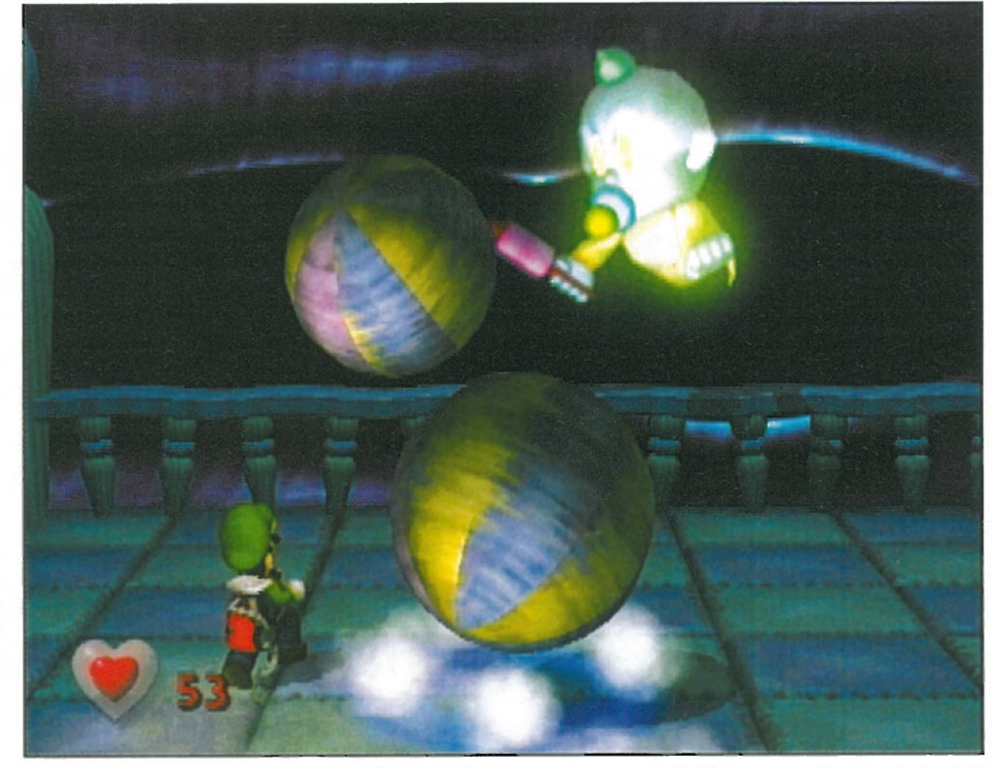
LOS TRES PRIMEROS JUEGOS

Estos tres juegos fueron los que acompañaron el lanzamiento de Game Cube en Japón. Tres propuestas muy distintas, pero con el inconfundible sello de Nintendo en común. En breve comenzará a llegar el resto del catálogo.

luigi's mansion nint

EL FONTANERO CAZAFANTASMAS

Ya nos sorprendimos cuando nos enteramos que el primer juego de Game Cube no iba a estar protagonizado por Mario, sino por su hermano Luigi, pero después de probarlo nos hemos quedado encantados. Y es que el juego, aparte de estar repleto de detalles para partirse de risa, es entretenidísimo. Luigi va continuamente haciendo gestos faciales, llamando a Mario en voz alta y tarareando canciones mientras jugamos. Y su planteamiento no se queda atrás: Luigi se compra una casa nueva, y al llegar a ella se entera de que está llena de fantasmas. ¡Hay que librarse de ellos!. Para conseguirlo, un curioso personaje nos enseña a utilizar una linterna para atontarles (con unos efectos de iluminación que nos han dejado alucinados...), mientras con una aspiradora los absorbemos en plan cazafantasmas. Así, con un argumento tan simple, nos metemos en una divertidísima aventura -con el sello Miyamoto- que deleita con sus preciosos gráficos tridimensionales.



Imaginaos la cara que se nos puso cuando nos tuvimos que enfrentar a un bebé fantasma gigante. ¡Qué caña!





endo



Como no tenemos mucha idea de japonés, no sabemos que le estará diciendo Luigi a este tipo tipo tan raro, ¡pero yo no me fiaría mucho de alguien que lleva un mechón tan raro en la cabeza!







¿Una aspiradora que echa fuego, y que encima no se refleja en el espejo? Se nota que la casa está encantada.

super monkey ball
sega

LOS MONOS ACRÓBATAS



Uf, con la de vueltas que da la pantalla en este juego, uno acaba con un mareo de padre y muy señor mío. ¡Pero el caso es que es divertido!



La manera más fácil de describir este original puzzle programado por Sega, es decir que se trata de una especie de «Marble Madness» moderno (¿alguien se acuerda de él?), en el que nos toca controlar a unos graciosos monitos encerrados en bolas de cristal, y que tienen que encontrar la salida de un total de 110 fases en tres dimensiones recogiendo plátanos en cada una de ellas. ¿Divertido? Pues al principio sí, pero el caso es que hemos acabado bastante mareados con tanto movimiento de la pantalla y de los escenarios, y eso sin contar con el tiempo que cuesta aprender a controlar la inercia de los personajillos. La idea es buena, pero hombre, también esperábamos algo más del primer juego de Sega en la nueva consola de Nintendo, aunque este estilo de juego se adapte muy bien al catálogo habitual de las consolas de Nintendo.



No, en el juego no salen "flores", es que el juego está dividido en 110 fases creadas sobre el vacío.

las primeras impresiones de los expertos

EL TÍPICO ESTILO DE NINTENDO CON UN DISEÑO CAUTIVADOR

Estoy seguro de que los usuarios de Nintendo se van a sentir muy identificados con su nueva consola. Detalles como su curioso diseño, el reducidísimo tamaño de los discos y su aspecto simpático han conseguido impresionarme más aún que los juegos. Respecto a ellos, en mi opinión, «Luigi» es el más divertido y «Wave Race» el que más destaca técnicamente, mientras que «Super Monkey Ball» es quizá el más flojo, pero en general no me han convencido tanto como lo ha a hecho la propia consola. Eso sí, desde luego se nota que todo lleva el sello de Nintendo, y que el potencial de la consola es enorme.



Roberto Ajenjo
Hobby Consolas

EN SU LÍNEA DE SIEMPRE

Para mi es muy fácil "radiografiar" a la nueva consola de Nintendo. Y es que mientras otras compañías se meten a visionarias tratando de dar con la fórmula de del futuro (Internet, DVD, disco duro, etc.), la Gran N sigue en su línea de siempre, tan firmemente instalada en el presente. Lo suyo son los juegos, y su máquina tiene unas condiciones técnicas fantásticas. Se avecina la batería de títulos de toda la vida, con Mario y Link a la cabeza. Porque nadie como Nintendo es capaz de repetir una y otra vez la misma fórmula y sorprendernos siempre.



Javier Abad
Hobby Consolas

UNA CONSOLA A LA QUE LE SOBRA POTENCIA

Yo prefiero ser conservador cada vez que una compañía lanza una nueva consola. El hecho de que Nintendo haya renunciado a las posibilidades online y al DVD (presentes en las otras máquinas de nueva generación) unido al estilo infantil de sus últimos lanzamientos para N64, me hace dudar de su éxito. Pero la compañía nipona ya se ha cubierto las espaldas con las soberbias secuelas de «Resident Evil» y «Rogue Squadron» y, desde luego, si hay algo que no le falta GC es potencia. ¿Alguien había visto efectos de agua como los de «Wave Race»?



David Martínez
Hobby Consolas

ENVIDIA COCHINA

No se me va de la cabeza la risilla de medio lado que puse cuando GameCube cayó en mis manos. Es esa risa que suele poner el que conduce un buen BMW o el que se sienta en el palco del Real Madrid. La risa de "mira-lo-que-tengo-y-muérete-de-envidia". Ese regustillo te da una sensación que no se puede comparar a la de ningún DVD, ni conexión a Internet. Y mucho menos por ese precio. Aunque a mi lo que realmente me gusta de Game Cube es su apuesta por la auténtica NOVEDAD. Y yo, he de reconocerlo, todo lo nuevo me flipa. Vaya, por fin esa palabra acaba de ser aceptada en el diccionario.



Juan Carlos García
Nintendo Acción

NINTENDO SIGUE EN SU POSTURA DE DISTINGUIRSE, DE SER ESPECIAL

El divertido diseño de su Game Cube contrasta con la elegante línea seguida por Sony con PlayStation 2 o la más clásica elegida por Microsoft, con Xbox. Y no hablemos del formato de sus juegos... ¿Alguien le encuentra otra explicación que no sea la de sentirse diferentes? Yo reconozco la calidad de la máquina y hasta la comodidad, fiabilidad y agradable tacto de su pad, y soy la primera en reconocer que bajo la apariencia de Mario hay mucho más que un juego de niños. Es más, Game Cube me parece una excelente opción para pasarse una tarde divertida, pero nada más. Eso sí, no me parece la mejor opción. Me da en la nariz que Game Cube será una consola Nintendo, lo cual tiene sus ventajas... y también sus inconvenientes.



Sonia Herranz
PlayManía

COMO SIEMPRE, DISTINTO A TODO

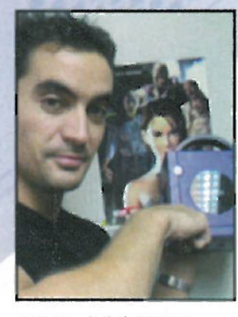
El diseño sería la envidia de Picasso, los discos vuelven a demostrar que "el tamaño no importa" y me da igual que no tenga DVD, porque Game Cube ya me ha dado con «Luigi's Mansion» algo que no me pueden dar las demás: ese "algo" que hace que te olvides de la edad que tienes y sólo quieras jugar y jugar. ¿Y no es eso lo que a fin de cuentas importa...? A mi desde luego sí.



Rubén J. Navarro
Hobby Consolas

CUANDO LLEGUEN LOS «RESIDENT» NADIE SE ACORDARÁ DE SU ASPECTO

Abro la caja, primera sensación: qué pequeña y qué....¿infantil? Pero bueno, ¿no estamos hablando de una consola de videojuegos? Pues entonces, digo yo que no se trata de tirar por el diseño sofisticado, para que le guste a mi padre, ¿o no? Seguimos, ¿que juegos trae?: «Luigi's Mansion», «Wave Race» y «Super Nosequé Ball». Bueno, tampoco voy a decir que sean los juegos que más me interesan, pero, ah amigo, ya se ha anunciado que va a llegar «Soul Calibur 2» y ¡toda la saga de «Resident Evil» con una aspecto de "giñarse" encima! Desde luego, yo sólo sé que Nintendo, te puede gustar o no, pero nunca defrauda. Y si no, yame contaréis dentro de unos meses.



Manuel del Campo
Hobby Consolas

UNA CONSOLA PARA DISFRUTAR DE LOS VIDEOJUEGOS

Se habla de dinero, de ventas limitadas, de "juguetes caros". Pero GameCube no lo es. GameCube está pensada para jugadores que gustan de disfrutar de los juegos y de sus pequeños, pero importantes, detalles, no para ensalzar una tecnología cualquiera. Y si, además, tenemos en cuenta el fantástico diseño del mando y de la propia máquina, mejor que mejor. No necesito nada más. No necesito ver películas en DVD. Sólo quiero jugar, y por eso, yo quiero una GameCube.



Paco Delgado
MicroManía



■ SEGA

Shenmue II

Dreamcast

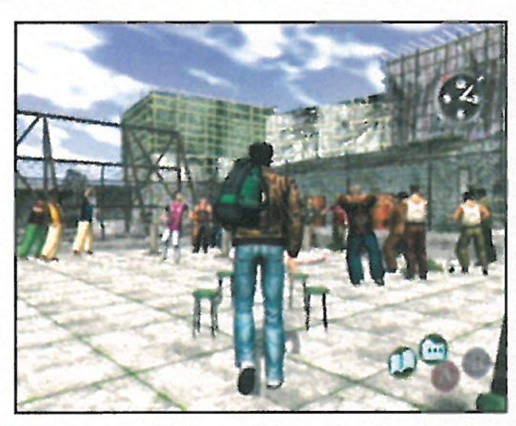
Enero

Todas las grandes superproducciones ("Star Wars", "El Padrino"...) se desarrollan por entregas, y el genial «Shenmue» no podía ser menos. Ryo Hazuki seguirá buscando en tu DC al asesino de su padre en esta genial segunda parte que está a puntito de salir.

Cualquiera que haya probado el primer «Shenmue» reconocerá que se trata de algo más que un juego. Yu Suzuki, responsable también de otros títulos del calibre de «Virtua Fighter» o «Ferrari F355», llevaba dándole vueltas a su proyecto de juego "cinematográfico" hasta que apareció Dreamcast. Con la potencia necesaria (y unos cuantos millones de yens en el bolsillo) ponerse a programar el título más importante del catálogo de DC era sólo cuestión de tiempo, y de talento, claro. El problema es que «Shenmue» era tan ambicioso, que no cupo en los 4 GDs de la primera entrega, así que aquí nos tenéis, esperando como locos una continuación que, por fin, está a punto de llegar a nuestro país, y que nosotros ya hemos probado en su versión final japonesa.

Y tranquilos los recién llegados a Dreamcast, porque para disfrutar a tope de «Shenmue II» no será necesario haber jugado al primero (eso sí, os habréis perdido uno de los mejores juegos que han pasado por nuestras manos en los últimos años). Es más, por si acaso queda algún despistado que ➤

Con el genial sistema "FREE" vamos a poder hacer casi de todo, aunque sea dentro de una tienda de pesca.



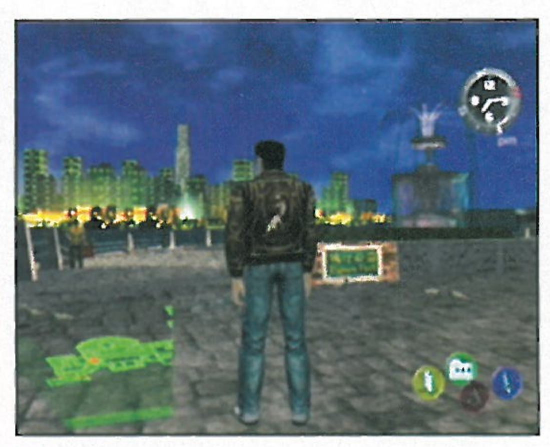
Imaginamos que durante el viaje Ryo se habrá cambiado, pero la "chupa" es la misma de «Shenmue».







El juego contará con más de 200 personajes con los que podremos conversar (e incluso retar a un pulso, je, je).



Aunque parezca un juego de palabras, el tiempo en el juego pasa en tiempo real. Vamos, que se hace de noche.

El propio Yu Suzuki, líder de AM2, nos adelantó que el juego saldrá también en PS2, aunque todavía no está confirmado oficialmente. Ahora bien, la nueva noticia es que sí veremos a «Shenmue 2» en versión Xbox para el año que viene.



Finalmente el juego llegará en japonés con subtítulos en inglés, pero no utilizará un lenguaje muy complicado. Cualquiera con unos pocos conocimientos podrá entenderlo.



De tanto coleccionar muñequitos de «Virtua Fighter» Ryo se ha tenido que comprar una mochila. Aunque el inventario continuará siendo el mismo del primer juego, el interfaz para utilizar objetos o hablar resultará ahora mucho más sencillo.



En esta captura se puede observar el increíble nivel de detalle alcanzado en los nuevos escenarios. ¿Queréis conocer Hong Kong sin moveros de casa?.



No están comprando CDs piratas, sino jugando al Pachinko, una especie de pinball tradicional japonés que podremos probar en «Shenmue II».

Ryo "repartirá leña" con mayor eficacia



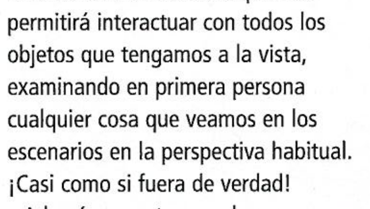
Aunque los combates también eran muy numerosos en el primer «Shenmue», esta vez van a resultar mucho más ágiles y espectaculares gracias a un mejor movimiento de las cámaras.



Aunque la Fundación Tony Manero no sale en la banda sonora, nos encontraremos tipos de lo más "setentero". Sin ir más lejos, nos están diciendo "super sexy girl..."

➤ no sepa de qué iba la historia, el juego incluirá un vídeo de 15 minutos en el que aparecerán las secuencias más importantes del original, y que nos dejará justo en el momento en que Ryo toma el barco hacia Hong Kong.

¿Os acordáis de los alucinantes gráficos de «Shenmue»? Pues aunque parezca imposible, en esta segunda parte serán aún mejores, gracias al impresionante tamaño de los escenarios (que además estarán mucho más detallados). En cuanto veáis las primeras imágenes de la ciudad se os va a olvidar cualquier otro juego que hayáis probado antes, ya que el número de localizaciones será mucho mayor (nada de pasar siempre por las mismas calles) y los personajes serán prácticamente el doble que en «Shenmue». Además en esta ocasión vamos a poder dialogar con cada uno de ellos, nada de "no tengo tiempo" o "no hablo con extraños".



Pero "la gracia" del apartado gráfico volverá a ser el sistema "FREE", un invento del señor Suzuki que nos permitirá interactuar con todos los objetos que tengamos a la vista, examinando en primera persona cualquier cosa que veamos en los escenarios en la perspectiva habitual. ¡Casi como si fuera de verdad!

Además, en esta secuela se van a ➤





El pulso es otro de los nuevos minijuegos de «Shenmue II», el más rápido en el "machacabotones" es el que gana.



Qué sería de nosotros sin unos cuantos tipos malos a los que darle su merecido. ¿Queréis jarabe de palo?

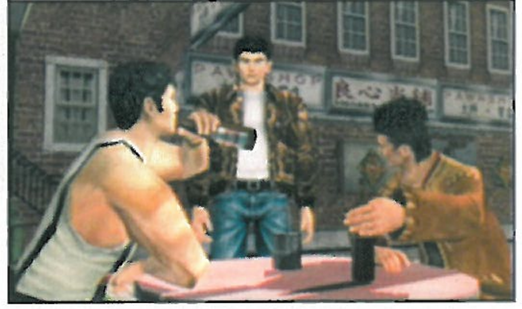
Pulsa a la de tres





Como encontraremos más secuencias de acción, también se multiplicarán los "QTE". Cuanto más rápidos seáis al pulsar el botón que se nos indica en la pantalla, con más facilidad vamos a superar estas "carreras de obstáculos". En caso contrario, a repetir tocan.







Si nos damos prisa, llegamos al bar antes de la hora de cerrar. Lo que hay que hacer por una Coca-cola...



Joy es una nada inocente muchachita que tuvo que vender la mitad de su camisa para comprarse una moto.



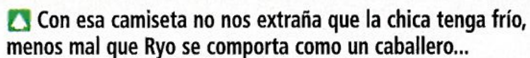




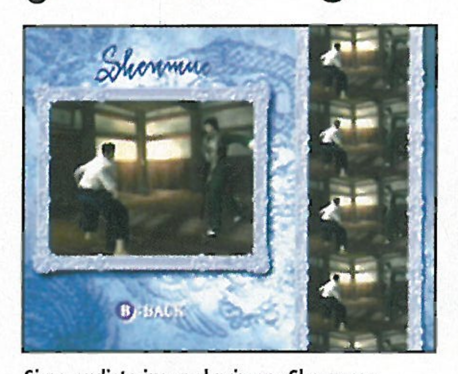
Para no perdernos por las enormes calles de Aberdeen, contamos un mapa en el que podemos marcar los lugares que ya hemos visitado.






Con esa camiseta no nos extraña que la chica tenga frío, menos mal que Ryo se comporta como un caballero...

¿Eres recién llegado?



Si no pudiste jugar al primer «Shenmue», tranquilo. El cuarto GD de «Shenmue 2» incluye un vídeo de 15 minutos en el que se resume la historia, junto a algunos vídeos de la inacabada versión de Saturn.



Ryo se va a enfrentar a situaciones del más alto riesgo, como dejar que conduzca una chica, aunque vaya despacio.

subsanar todos esos pequeños defectillos que no terminaron de convencernos en «Shenmue», empezando por una historia que se desarrollará de un modo más ágil. Los nuevos capítulos no nos van a dejar un segundo de respiro, así que podéis ir preparándoos para viajar de un lado a otro entre vídeos, combates y los famosos "QTE" (en los que debemos pulsar los botones en el momento adecuado al estilo de «Dragon's Lair»). Y mucho cuidado con perderos el nuevo argumento, porque tendrá mucha más "chicha". No queremos desvelaros nada, pero ya os adelantamos que en nuestro camino se van a cruzar los personajes principales del primer juego y que el Espejo del Dragón tendrá un papel protagonista.

Por otra parte, aunque ya sabemos que estaréis ansiosos por echarle el guante a Lan Di, el malo del original, también habrá esta vez tiempo para el ocio, y en el juego podremos echarnos unas partidas a las versiones originales de «Afterburner», «Out Run» y «Space Harrier», junto a otros juegos de azar, como el Pachinko o los dardos. Está claro que no vamos a tener ni un segundo para aburrirnos.

Además, aunque aún no se ha confirmado es muy probable que «Shenmue II» llegue a nuestro país acompañado por los dos GDs extra de la versión japonesa: la historia de «Virtua Fighter» (con vídeos de «VF 4») y un Passport para navegar por internet. ¿Alguien se va a poder resistir a vivir la continuación la aventura más real de la historia de los videojuegos? Seguro que no.

Lo Mejor

- Tendrá un desarrollo mucho más rápido y activo.
- El alucinante apartado técnico, incluso mejorado.

Lo Peor

- Llegará en japonés con subtítulos en inglés. ¡Arrggg!

Primera Impresión 

■ CAPCOM

Devil May Cry

Dante Sparda. Quedaos con este nombre porque es el protagonista del último juego de Capcom, un título que muchos de vosotros ya habréis podido probar gracias a la demo que incluía «Code Veronica X», y que estaréis deseando ver en su versión final. No os comáis las uñas, que aquí tenéis más detalles...

La leyenda dice que Dante, el personaje que protagonizará esta gran aventura, es mitad hombre, mitad demonio, que tiene más de 2000 años y que obtuvo su perdón al defender a los humanos en su guerra contra los demonios. Hasta hoy ha velado por nosotros, pero el ejército del mal va a volver en Navidades con PS2 como escenario, y esta vez la batalla será muy dura, a vida o muerte.

Este será, a grandes rasgos, el argumento de «Devil May Cry», un título que va ya está disponible en Japón y que, a juzgar por el material que hemos podido probar hasta la fecha, tiene todas las papeletas para convertirse en el nuevo bombazo de Capcom para PS2. Y es que parece ser que estos chicos le han pillado el tranquillo a eso de programar para la consola, porque sus dos últimos lanzamientos, «Onimusha» y «RE: Code Veronica», han resultado ser auténticas muestras de calidad.

Tan contentos debieron quedar con estos dos juegos que incluso han recogido numerosos elementos ►



Aunque estas marionetas tienen un cerebro de trapo y no prepararán elaboradas estrategias nos atacarán en grupos muy numerosos, lo cual es casi igual de efectivo.





En esta foto, además de ver como le hacemos un "lavado de estómago" a este infernal títere, también podemos apreciar el tamaño de la espada de Dante, la más efectiva arma en el combate.

PlayStation 2

Diciembre

«Devil May Cry» está siendo diseñado por Shinji Mikami, genio creador de la saga «Resident Evil» y de los «Dino Crisis». En la actualizada está metido también en un nuevo «Resident» para Game Cube y un proyecto secreto de Xbox.

La fuerza y habilidad de los enemigos irá aumentando a medida que avancemos. Estos se reproducirán con cada ataque.





Nuestras transformaciones en demonio afectarán también a nuestras pistolas que dejarán de "escupir plomo" para disparar rayos.

¡¡¡Transfórmate!!!





Dante podrá transformarse a su antojo en un demonio eléctrico o en uno de fuego, con diferentes habilidades y ataques especiales: vuelo, rayos, bolas de fuego...



En «Devil May Cry» no hay enemigo pequeño (literalmente) y si no fijáos en el tamaño de esta araña.



► de ambos para desarrollar todo el sistema de juego de «Devil May Cry».

De «Onimusha» tomará la acción que proporcionaba su innovador sistema de combate, con unas peleas duras y salvajes. Nuestro protagonista recorrerá los pasillos de un tenebroso castillo dominado por las fuerzas del mal armado con un par de pistolas Colt, una enorme espada, y mucha sangre de demonio corriendo por sus venas, que le proporcionará la fuerza y agilidad necesarias para llevar a cabo su objetivo. Precisamente estos dos últimos elementos serán nuestros mejores aliados en la batalla, pues su impresionante capacidad física nos permitirá realizar una serie de ataques y combos que nos quitarán el hipo, y su "ascendencia demoniaca" nos dará la oportunidad de convertirnos cada cierto tiempo en una infernal criatura de enorme poder destructivo con habilidades tan flipantes como volar o lanzar bolas de fuego.

Pero vamos a entrar un poco más en detalle en el tema de la acción porque, es algo verdaderamente importante, tanto que los chicos de Capcom han cambiado la tradicional calificación de "Survival Horror" por un nombre nuevo: "Stylish Hard Action", una curiosa denominación que podría traducirse más o menos como "Acción Dura y Elegante".

En los numerosos combates que libraremos a lo largo de nuestra aventura nos vamos a enfrentar a enormes cantidades de enemigos, los cuales irán desde insectos gigantes a la mismísima Muerte, pasando por diabólicas marionetas o demonios eléctricos que se multiplicarán con cada estocada. La mejor forma de acabar con ellos será tratar de encadenar el mayor número de ataques seguidos para así evitar que nuestros enemigos paren nuestros golpes y puedan lanzarnos un contraataque. De este modo, lograremos secuencias tan espectaculares como lanzar a nuestro enemigo al aire de un sablazo y mantenerlo en alto a base de disparos. Estos combates, en los que Dante ►

va a encarar siempre al enemigo más cercano, se clasificarán en varios niveles dependiendo del número de golpes que consigamos encadenar. Y de acuerdo a la puntuación que saquemos al concluir cada una de las 23 misiones de las que consta el juego, seremos recompensados con una mayor o menor cantidad de puntos que podremos canjear por mejores ataques y nuevas habilidades. Esto os dará una idea de lo importante que son los combates, tanto porque disfrutaremos de lo lindo con la espectacularidad de algunos ataques, como por el hecho de que sin nuevos ataques más poderosos lo tendremos muy mal para acabar con los enemigos más avanzados.

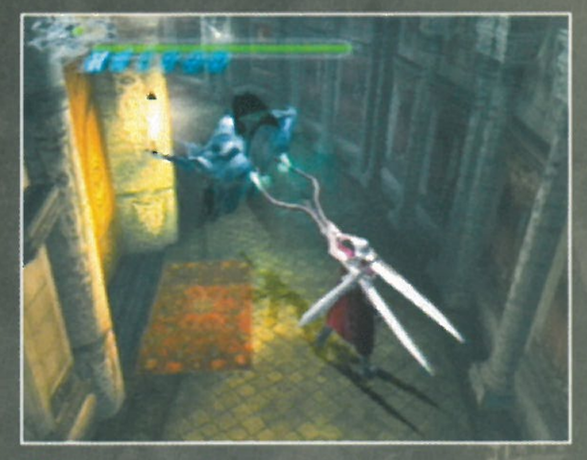
Pero combatir no será la única habilidad de Dante, sino que para seguir avanzando en su aventura tendrá que dar más de un brinco al más puro estilo plataformas 3D. Este "revoltijo" de sistema de juego podría haceros pensar que con tanto ataque, combo y salto, el control va a ser de los más complicado. Nada más alejado de la realidad y aquí va una muestra: usando solamente un botón podremos realizar la friolera de 9 ataques diferentes y para todos los ataques especiales bastarán dos botones más.

Por otra parte, de «RE: Code Verónica» recogerá la manera de generar los escenarios, que serán poligonales y en unas gloriosas 3D. Este sistema, que sinceramente, nos gusta mucho más que los fondos

¡Dame todo el poder!



Del mismo modo que el guantelete de Samanosuke en «Onimusha» absorbía las almas de sus enemigos para mejorar sus ataques, Dante recogerá el maná verde que estos dejan para luego intercambiarlo por nuevas habilidades y ataques mágicos.



Fijaos en el tamaño de las armas de nuestros enemigos. ¿No te dijo tu madre que no corrieras con tijeras?





A lo largo del juego recogeremos nuevas armas como esta potente escopeta. Todas ellas tendrán munición infinita para que no nos cortemos un pelo al dispararlas.







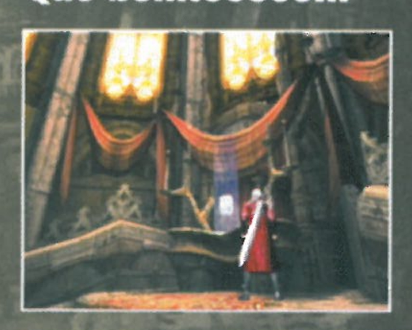




Aunque la acción es lo más importante, a veces tendremos que usar el objeto adecuado.

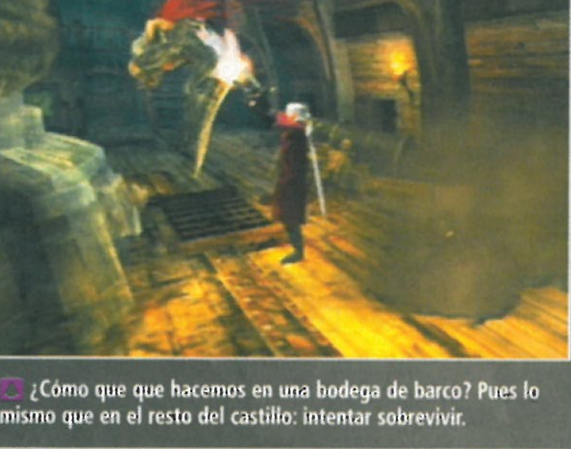


Qué bonitooooo...





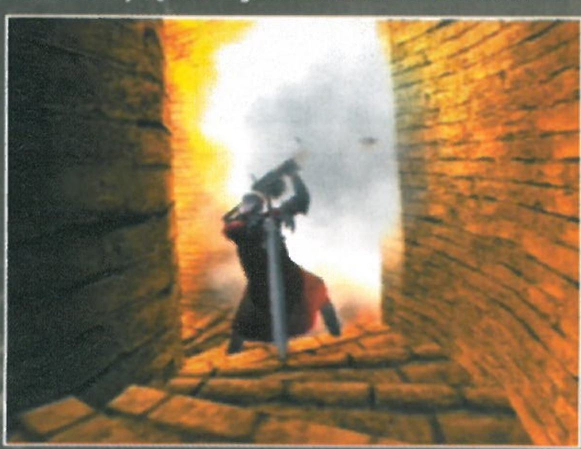
El potente motor gráfico de «Devil May Cry» permitirá la creación de escenarios tridimensionales con grado tal de detalle que en ocasiones pensaremos que son decorados prerrenderizados.

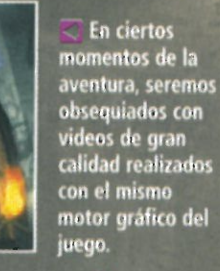


¿Cómo que que hacemos en una bodega de barco? Pues lo mismo que en el resto del castillo: intentar sobrevivir.

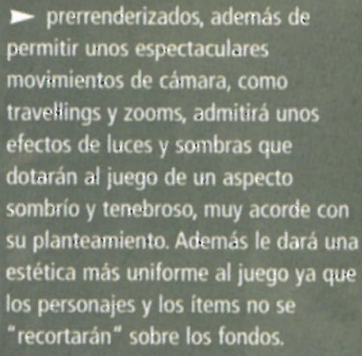


La elaborada historia del juego nos llevará a enfrentarnos a nuestro otro yo, ¿o será algún demonio disfrazado de nosotros?





En ciertos momentos de la aventura, seremos obsequiados con videos de gran calidad realizados con el mismo motor gráfico del juego.



prerrenderizados, además de permitir unos espectaculares movimientos de cámara, como travellings y zooms, admitirá unos efectos de luces y sombras que dotarán al juego de un aspecto sombrío y tenebroso, muy acorde con su planteamiento. Además le dará una estética más uniforme al juego ya que los personajes y los ítems no se "recortarán" sobre los fondos.

Pero las excelencias del motor gráfico de «Devil May Cry» no acabarán aquí, pues los decorados van a contar con un elevadísimo nivel de detalle y estarán totalmente generados en tiempo real: para que os hagáis una idea será como «RE: Code Verónica» pero sin tener que esperar cada vez que abrimos una puerta.

Seguro que tras haber leído todo esto, muchos de vosotros, no podréis esperar ni un día más para comprobar por vosotros mismos todo lo que hemos dicho sobre el sistema de juego y el apartado gráfico de la nueva producción de Capcom, y mucho menos un mesecito hasta que la versión definitiva de este título salga a la venta. Pues lo mejor que os podemos recomendar es lo mismo que os decíamos al comienzo del artículo: si no lo habéis hecho ya, bajad a la tienda, comprad «Code Veronica X» (que es un juegazo) y así probáis la demo de «Devil May Cry». Todo con tal de no tener que ir a la manicura...

Lo Mejor

- La mezcla de terror y acción es sumamente original.
- Las animaciones de Dante y la rapidez con que ejecuta todos los movimientos.
- El sensacional apartado gráfico, no sólo por los escenarios sino también por los efectos visuales.

Lo Peor

- Un mes, un mes, un mes...







■ ACCLAIM

Burnout

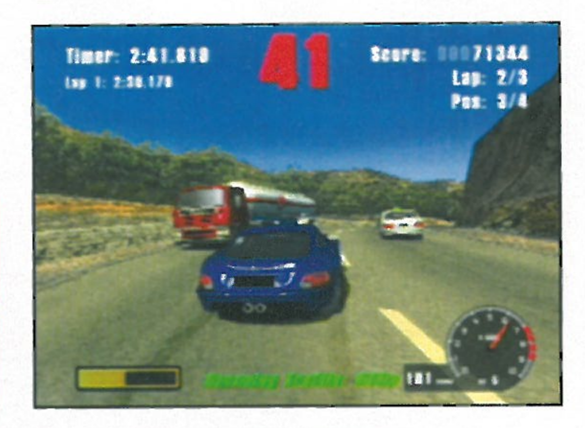


Os va a tocar esquivar camiones, furgonetas... ¡de todo!

¿Estáis hartos de probar los mismos juegos de coches de siempre, cansados de correr por correr, y os gustaría probar otra cosa, algo realmente diferente? Entonces no perdáis de vista el próximo juego de Acclaim, porque nos va a ofrecer un tipo de conducción muy original basada en las típicas persecuciones del cine de Hollywood.

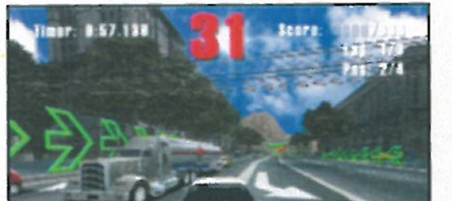
PlayStation 2

Noviembre



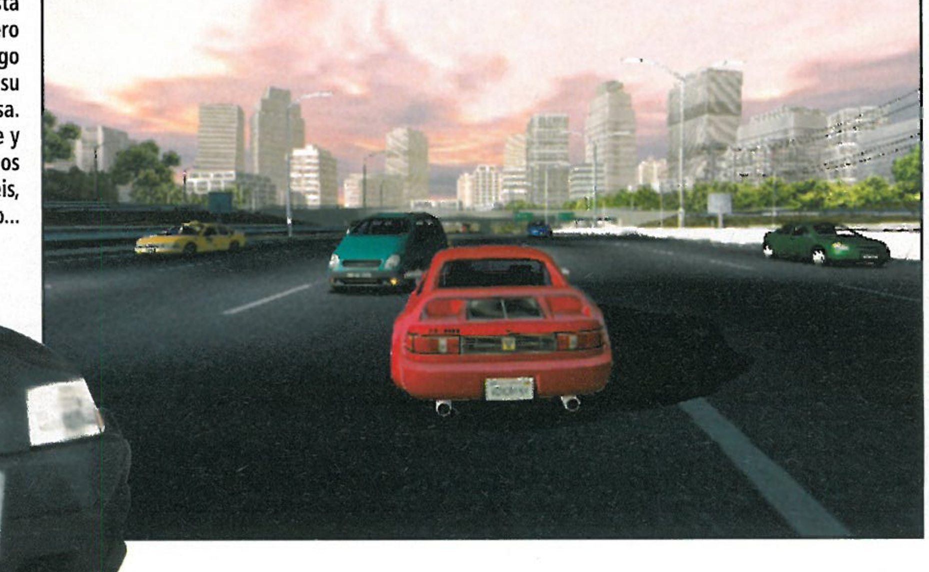
Después de que en PlayStation 2 hayan salido títulos de tantísima calidad como el genial «Gran Turismo 3», y de que fórmulas de tanto éxito como la que creó «Driver» en PlayStation ya se están convirtiendo en habituales (gracias a juegos como «The Italian Job»), los programadores están empezando a verse obligados a exprimir a tope sus sesudos cerebros para idear nuevas fórmulas capaces de sorprender en el campo de la velocidad. Y claro, los más beneficiados de ello seremos nosotros, los jugones, que con títulos como este «Burnout» de Acclaim vamos a asistir muy pronto a una renovación del género. Pero, como dijo Jack el Destripador, "vamos por partes".

Para empezar, «Burnout» ofrecerá un sistema de juego distinto a los habituales títulos de carreras, ya que estará basado en competiciones al más puro estilo de las persecuciones callejeras que se ven en las películas de acción. Esto significa que habrá ➤





No os confundáis, que no es un Viper. Los coches de «Burnout» no serán modelos reales, pero desde luego que su parecido con coches de la calle es innegable.



Conducir en dirección contraria está muy mal, pero en este juego tendrá su recompensa. Siempre y cuando no os choquéis, claro...

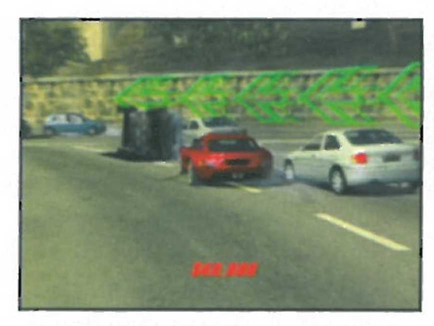
La sorpresa de la prensa internacional ante este juego ha sido generalizada, y de hecho, ya se ha llevado más de una portada y algún que otro premio de parte de los profesionales europeos del sector gracias a su originalidad.



Las carreras transcurrirán por circuitos de lo más variado, desde autopistas hasta ciudades con semáforos y todo.

Casi como en la tele





Uno de los grandes atractivos del juego, en el que Acclaim ha puesto un énfasis nunca antes visto en otros juegos de coches, es la espectacularidad de los accidentes. No están exagerados, y la física será muy realista, pero el hecho de que cada vez que suceda uno se nos presente el choque desde varias cámaras le dará un toque de lo más televisivo.



Los coches se deformarán en los accidentes... ¡pobrecitos!



Tendremos a nuestra disposición varios tipos de vehículo, separados en tres categorías según su dificultad de conducción.

que pilotar nuestro bólido a través de todo tipo de carreteras y ciudades con tráfico real (en ambas direcciones), y saltándose cruces, semáforos en rojo, y cosas por el estilo.

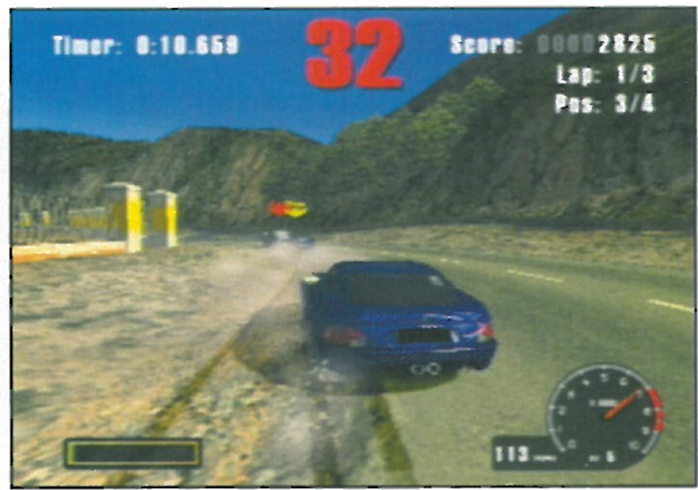
Por supuesto, con un planteamiento así, es normal que los golpes y accidentes estén a la orden del día, y claro, Acclaim está aprovechando esta circunstancia para dar a esos momentos del juego un gran protagonismo, haciendo de «Burnout» un verdadero espectáculo visual. ¿Y cómo lo va a conseguir? Pues bien, en primer lugar, cuidando que la exactitud de las reacciones físicas de los vehículos sea lo más alta posible, y por otro lado, por medio de un original sistema de cámaras que se pondrá en funcionamiento nada más darnos el "piñazo", ofreciendo varias vistas del choque desde diversos ángulos. La mar de curioso, la verdad.

Pero no vayáis a pensar que lo único que os vais a encontrar aquí son un montón de golpes uno tras otro, porque sólo con eso el juego no iba a resultar muy divertido, desde luego. Para asegurar que vuestro cuerpo abra a tope los grifos de la adrenalina, Acclaim ha desarrollado un tipo de control y un estilo de juego totalmente arcade, casi podría decirse que de recreativa, utilizando derrapes imposibles y una desenfrenada sensación de velocidad para garantizar que empecéis a pasarlo de miedo desde la primera partida.

Los coches y circuitos, que son otros dos elementos básicos para que un juego de coches no se quede "cojo", también contarán con un cuidado especial. Por ejemplo, en el caso de los vehículos, contaremos con varias decenas, la mayoría de ellos ocultos, y aunque no van a ser reales (ya sabemos que eso de conducir un Viper o un Audi TT os mola mucho...), serán coches inspirados en modelos normales del mercado, pero con un diseño retocado para hacerlos más agresivos. Con los circuitos pasa algo parecido, pues los 14 que aparecerán en el juego, que también habrá que ir descubriendo poco a poco, no contendrán localizaciones reales,

■ ACCLAIM ■ VELOCIDAD





La sensación de velocidad, junto a los efectos, será de lo mejor del juego.



¿Qué ofrecerá «Burnout» con respecto a sus rivales?

«Burnout» recogerá algunas de las características más destacadas de los grandes de la velocidad, y al mismo tiempo ofrecerá otras novedosas, lo que le dotará de una personalidad propia dentro del género. Echad un vistazo a su oferta con respecto a sus rivales:

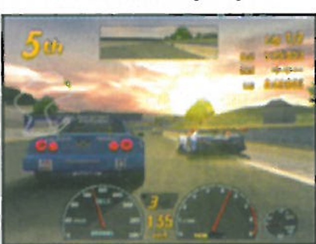
RIDGE RACER V (PS2)



BURNOUT:

- *Tiene su mismo estilo arcade, pero su simulación es más realista*
- *Aporta el tráfico real lo que le da más emoción a las carreras*
- *Tiene más circuitos*

GRAN TURISMO 3 (PS2)



BURNOUT:

- *La sensación de velocidad es mayor que en el juego de Sony.*
- *Su estilo arcade le hace más asequible*
- *Las colisiones sí tienen una gran importancia*

DRIVER 2 (PS)



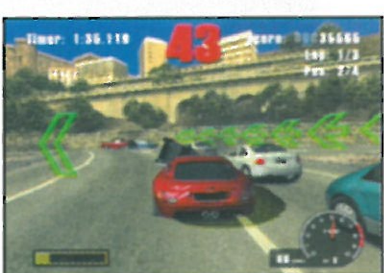
BURNOUT:

- *También le supera en cuanto a sensación de velocidad.*
- *Aunque no se desarrolla por misiones, se deben ir abriendo tanto los circuitos como los coches, lo que mantiene el interés.*



Fijaos en las sombras reales del coche.





El tráfico real provocará muchos golpes.



pero tampoco costará mucho relacionar los paisajes con lugares bastante conocidos de Estados Unidos y Europa. Y en cuanto a la calidad gráfica, ya la podéis apreciar en las pantallas que acompañan a este artículo: fondos ultradetallados, la ya citada sensación de velocidad (lo repetimos porque es que la beta que tenemos en estos momentos va muy, muy rápida), y un montón de efectos de luz, sombras en tiempo real, polvo, y demás cosas a las que ya nos vamos acostumbrando a ver en PS2.

Desde luego, os podemos asegurar que las sensaciones que ofrecerá este título prometen ser de lo más intenso, y podrían situarse entre la extrema diversión del estilo de «Ridge Racer», con la excitación del tráfico real de «Need for Speed», y la originalidad de «Driver» (aunque no se juegue por misiones). Así que ya sabéis: si os ha picado la curiosidad, no os perdáis la review del mes que viene.

Lo Mejor

- Que sea distinto al resto de juegos de conducción.
- La enorme sensación de velocidad. ¡Es raaaaapidooo!

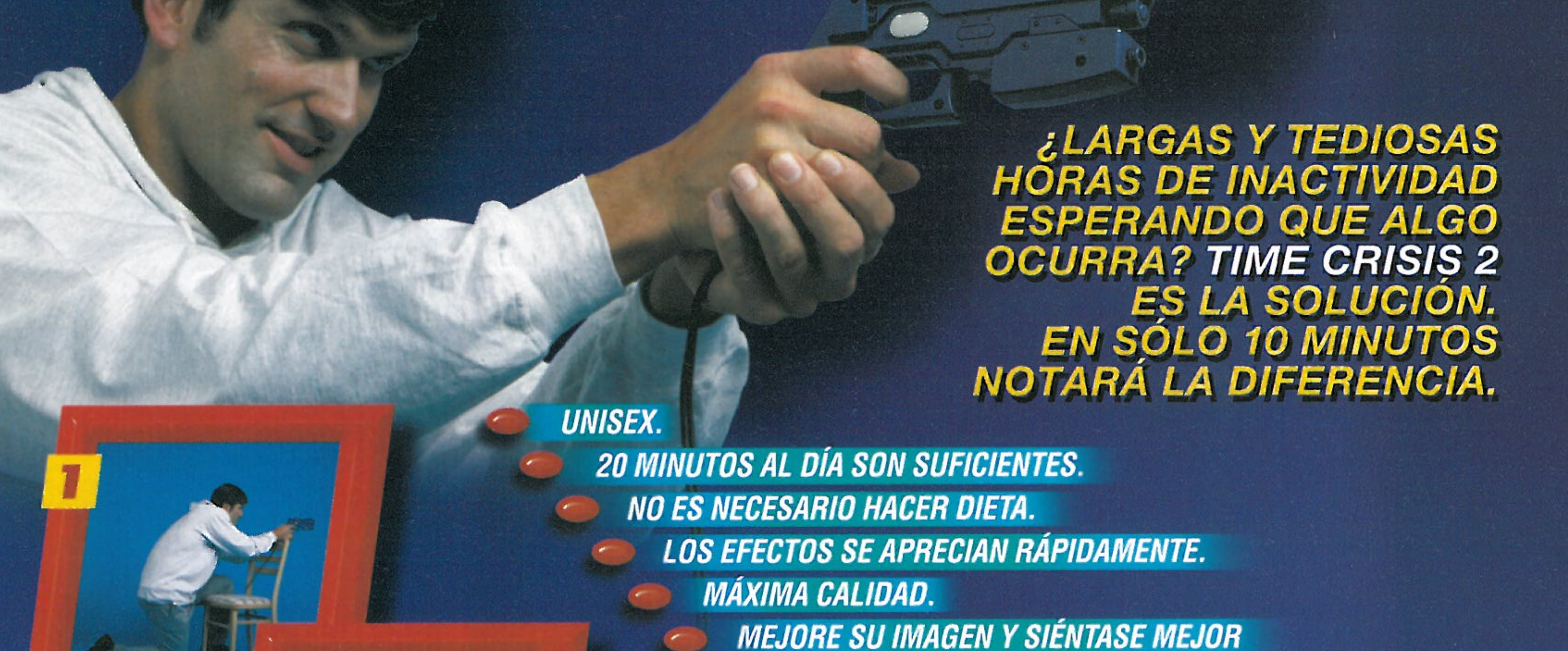
Lo Peor

- La versión que hemos probado tiene "clipping".

Primera Impresión



¿SU VIDA ES ABURRIDA Y YA NO LE ENCUENTRA SENTIDO A NADA?



¿LARGAS Y TEDIOSAS HORAS DE INACTIVIDAD ESPERANDO QUE ALGO OCURRA? TIME CRISIS 2 ES LA SOLUCIÓN. EN SÓLO 10 MINUTOS NOTARÁ LA DIFERENCIA.

1

2

3

- UNISEX.
- 20 MINUTOS AL DÍA SON SUFICIENTES.
- NO ES NECESARIO HACER DIETA.
- LOS EFECTOS SE APRECIAN RÁPIDAMENTE.
- MÁXIMA CALIDAD.
- MEJORE SU IMAGEN Y SIÉNTASE MEJOR POR DENTRO EN POCOS DÍAS.
- FÁCIL DE USAR.
- RESULTADOS GARANTIZADOS.
- TOTAL CONTROL, SIN DEPENDER DE NADIE MÁS.



Enrique Povedilla, 33 años. "Con Time Crisis 2 he encontrado el equilibrio"

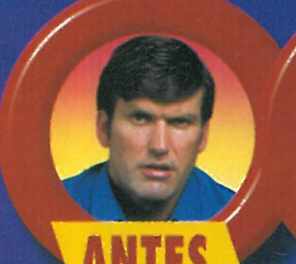
"Mi vida iba en picado. Nada me importaba. Me debatía entre el aburrimiento y la desesperación. Entonces descubrí Time Crisis 2 y mi vida cambió por completo. Después de unos minutos me sentí increíblemente satisfecho. Se lo recomiendo a todo aquel que quiera salir del agujero. Es una pasada. Yo ya no sabría vivir sin Time Crisis 2."

Time Crisis II + pistola G-Con 2 por 12.900 ptas*.

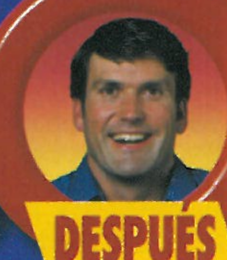
PlayStation 2



www.es.playstation.com



ANTES



DESPUÉS

¡Notará la diferencia!



*P.V.P. Estimado.

namco

Time Crisis II es compatible con G-Con 2 y G-Con 45.

G-con2

■ SEGA

Tennis 2k2

Dreamcast

Diciembre

Las Navidades verán llegar, con cambio de nombre incluido, la segunda parte del GD que nos "obligó" a la mayoría de nosotros a comprarnos una Dreamcast: «Virtua Tennis». Considerado como el mejor juego de tenis de la historia por su enorme jugabilidad, su continuación promete volver a maravillarnos.

Desde que Sega anunciara que dejaba de fabricar su preciada consola, el ritmo de lanzamientos para este soporte ha ido disminuyendo progresivamente, pero en ningún caso se han terminado. Y el que haya en preparación juegos de la calidad de «Shenmue 2» y este «Tennis 2k2» no hace más que confirmarlo. Los programadores de Hitmaker llevan trabajando muy duro los últimos meses para incorporar una gran cantidad de novedades al juego respecto a la versión del año pasado, y os podemos asegurar que los resultados obtenidos os van a dejar con la boca abierta.

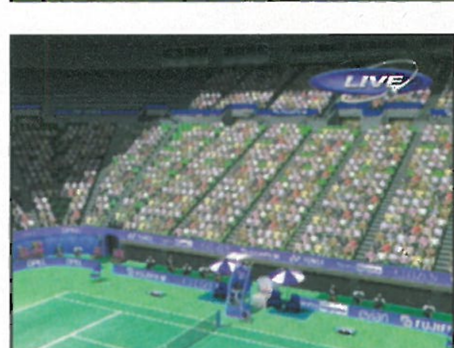
Lo primero que os llamará la atención será la inclusión de tenistas femeninas reales de primera fila (ocho de ellas en total), como Lindsay Davenport, las hermanas Williams o nuestra querida Arantxa Sánchez-Vicario, que se unirán a la nómina de tenistas "machotes" ya conocida (aunque también encontraremos un par de caras nuevas, como el australiano Patrick Rafter).

Otro aspecto novedoso y muy interesante será la posibilidad de poder crear nuestro propio deportista gracias al correspondiente editor de personajes que traerá el disco, muy completo por cierto. Por medio de este "inventito" vais a poder confeccionar al tenista que más os mole a medida, diseñando tanto sus características físicas como detalles de su propio juego, eligiendo por ejemplo si queréis que sea ►

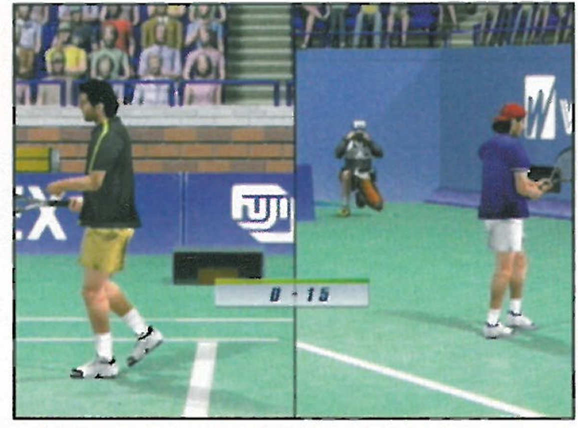




El diseño de los tenistas será de matrícula. El Carlos Moyá virtual va ser casi idéntico al real.



Se está poniendo más énfasis en recrear los estadios y el ambiente de expectación.







Todas las repeticiones se mostrarán con efecto "blurring" (como si la imagen se moviera) para dotarlas de mayor dinamismo.

El tenis es uno de los deportes más difíciles de simular en un videojuego, pero aún así ha habido dos casos que han conseguido llevarlo a lo más alto: el inolvidable «Match Point» de Spectrum y el primer «Virtua Tennis».

¡Vamos Rafter, que llegas...! Vaya, pues no llegó... pero por poco. Seguro que vosotros le habríais dado...



Para medir la fuerza de los saques seguiremos contando con una barra de energía. ¡Devuelve esto!





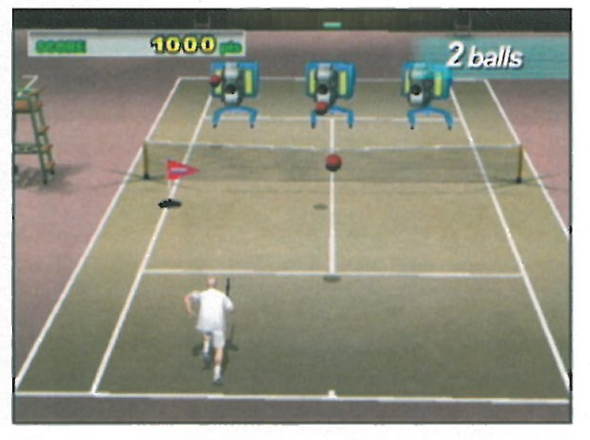
Por fin va a ser posible disputar partiditos de dobles mixtos, una cosa que echábamos de menos. Juntos pero no revueltos, ¿eh?

¡¡Mujeres al asalto!!

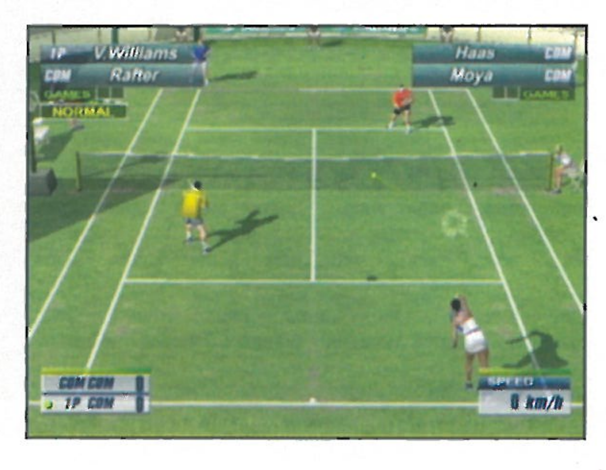




Una de las novedades más notorias que traerá el GD va a ser la incorporación de un selecto plantel de féminas. La única pena es que nuestra idolatrada Anna Kournikova estará ausente... ¡No vamos a poder soportarlo! Pero bueno, tendremos a las hermanas Williams...



¡Entrenar, entrenar! Ufff, si casi no puedo con la raqueta, y encima están metiendo nuevas pruebas. Todo con tal de ganar.



➤ zurdo o diestro o si emplea el revés a una o dos manos. Por si fuera poco, también deberéis entrenar a vuestro muchacho concienzudamente si queréis afrontar con garantías los partidos. Dichos entrenamientos también gozarán de una profunda remodelación, añadiendo pruebas nuevas y modificando ciertos parámetros en aquellas ya conocidas, y volverán a convertirse en un auténtico reto para vuestra habilidad con el pad de control.

Aparte de esto, es de justicia mencionar las evidentes mejoras que se van a implementar en el apartado gráfico y que afectarán especialmente al modelado de los tenistas y a sus incalificables (por lo buenas que van a ser) animaciones, los cuáles alcanzarán un grado de detalle y realismo abrumador, superando a su predecesor con cierta holgura. Como veis, va a ser difícil echarle algo en cara a este título, si acaso la desgraciada ausencia de la esperadísima opción de juego online (al menos en nuestro país) y la lamentable ausencia de la "sex symbol" Anna Kournikova (y encima juega bien al tenis la tía...) en el plantel femenino (aunque, pensándolo bien, es posible que se pueda hacer algo al respecto haciendo uso del mencionado editor de personajes, ejem). En cualquier caso, os aconsejamos que vayáis practicando vuestro revés a dos manos, porque «Tennis 2K2» lleva visos de convertirse, como su primera parte, en un imparable "ace" para vuestra consola. ¡Juego para Dreamcast!

Lo Mejor

- La inclusión de jugadoras reales y el editor de personajes.
- Su jugabilidad sigue siendo irresistible.

Lo Peor

- No va a incluir el esperado juego por Internet.

Primera Impresión 

■ ELECTRONIC ARTS

Harry Potter

Tras vender millones de libros en más de 50 idiomas por todo el mundo, la "Harripottermanía" está a punto de desembarcar también en PSOne, que recibirá el mes que viene un estupendo plataformas lleno de magia, diversión y fantasía. ¡Abracadabra!

¿Os imagináis que de pronto, el día de vuestro cumpleaños, recibís una misteriosa carta en la que os informan de que tenéis que acudir a la escuela Hogwarts de hechiceros para convertiros en un mago (bueno) como lo fueron vuestros padres? ¿A que os parecería increíble? Pues esto es lo que le ocurre a Harry Potter, el protagonista de la archiconocida saga de libros que gustan tanto a mayores como a pequeños, y que ahora se va a convertir también en protagonista de un videojuego para PlayStation.
En «Harry Potter y la piedra del hechicero» vais vivir en vuestra propia piel las aventuras que este aprendiz de brujo protagoniza en su primer libro. Varita en mano, podréis recorrer la escuela de magia Hogwarts resolviendo las misiones que os vayan encargando los profesores-mago, a la vez que aprenderéis nuevos hechizos y habilidades. Y todo ello con la ►

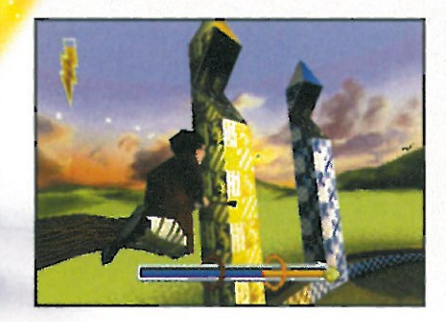


▲ Nada de violencia gratuita en Harry Potter; y si lo dudáis mirad este ataque.



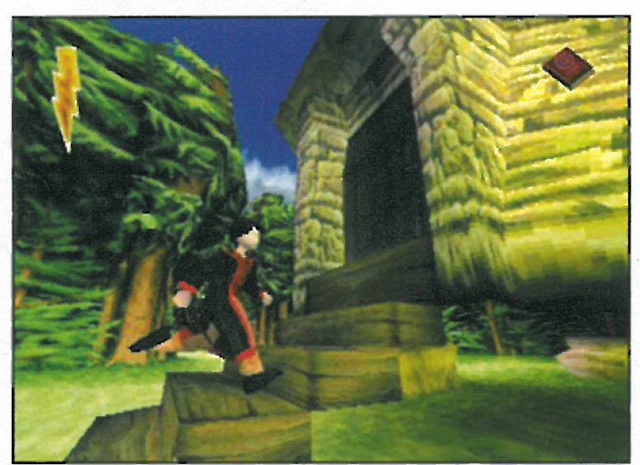
PlayStation

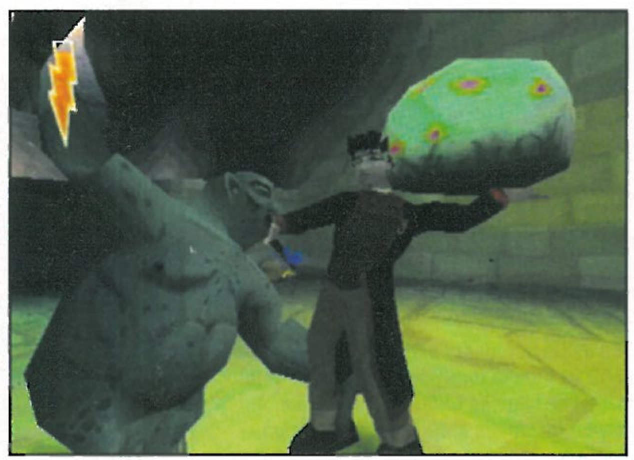
Noviembre





▲ Como todo mago que se precie, nuestro amigo Harry contará con la ayuda de su escoba mágica para darse un "voltio" por la escuela.





▲ A este ogro le va a dar una tremenda indigestión de setas...

A nadie se le ocurriría decir que los libros de "Harry Potter" no tienen tirón, pero el caso es que cuando J. K. Rowling presentó su primer manuscrito para publicarlo, tres editoriales lo rechazaron. Hoy lloran desconsoladas...





No todos los niveles van a ser plataformas en 3D: en esta en concreto un ogro nos perseguirá por todos los pasillos de la escuela.

Aprendiendo magia



A lo largo de nuestra aventura, Harry irá aprendiendo nuevos hechizos. Para conseguirlo bastará con pulsar los botones del pad en el orden correcto. Una vez ejecutados, tendremos que poner en práctica nuestras habilidades con pequeñas misiones.



El motor gráfico de este título de EA va a ser capaz de generar escenarios tan bellos y cuidados como este bosque que rodea la escuela.



En la escuela de magia habrá muchos enemigos dispuestos a ponernos las cosas más difíciles, como si no bastara con aprender a volar en escoba. Para todos ellos, Harry tendrá jarabe de "varita mágica".

mecánica y el entorno de un original plataformas 3D con libertad total de movimientos.
Claro que esto no significa que a lo largo del juego no vayáis a encontrar numerosas "sorpresitas" en forma de originales minijuegos como un recorrido en una montaña rusa, combates en primera persona y partidos de "Quidditch", un original y divertido juego en el que vuestro objetivo será atrapar una bola alada en vuestra escoba mágica mientras esquiváis los ataques de otros magos.
Otro de los puntos fuertes de este «Harry Potter» va a ser la excelente representación de los escenarios creados por J.K. Rowling, autora de los libros. Todas las localizaciones en las que transcurre el juego, e incluso los personajes, serán tal y como nos los imaginábamos al leer los libros, y de una calidad tal que sin duda alguna os va sorprender si sois los afortunados poseedores de una PSOne. E incluso aparecerán algunos niveles nuevos, creados por la autora especialmente para el juego.
Estamos pues, ante una apuesta fuerte de los chicos de EA que atraerá tanto a los fans de los libros como a todos esos que estén esperando para ver la peli, que podrán irse familiarizando con este personaje mientras echan unas partidas en su PSOne. Harry sale de la chistera el 21 de noviembre, aunque para saberlo todo de él, tenéis una cita inexcusable con nosotros el próximo número.
¡Abracadabra!

Lo Mejor

- La excelente recreación del mundo de los libros.
- Va a estar totalmente traducido y doblado al castellano.

Lo Peor

- Quizá resulte demasiado sencillo para los fans más mayorcitos de Harry...

Primera Impresión 

■ SONY

Jak & Daxter

Ojito con este juego porque va a ser la nueva creación de los "padres" de «Crash Bandicoot». Sólo que ahora el protagonista no va a ser el marsupial, sino el inefable dúo formado por Jak y Daxter. ¿Quiénes son?

PlayStation 2

Noviembre

Es muy posible que la pareja más famosa de los próximos meses no sea Ash y Pikachu, ni siquiera Figo y Zidane. Los que se van a colar en lo más alto del podium serán los simpáticos Jak y Daxter, los protagonistas del nuevo juego de Naughty Dog. Así que, si fuisteis de los que pusieron el grito en el cielo cuando este equipo de programación abandonó la saga «Crash», podéis estar tranquilos, porque os lo van a compensar con creces. Aparentemente, este «Jak & Daxter» será un juego de plataformas, pero sólo a primera vista. ¿Qué queremos decir con esto? Pues que tanto su dinámica como las sensaciones que transmitirá al jugarlo lo hacen difícil de encasillar en ningún género. Y es que en este título será tan importante nuestra destreza en los saltos, como nuestros diálogos con otros personajes, nuestra inteligencia a la hora de resolver puzzles e incluso nuestra habilidad para conducir diversos vehículos. Básicamente, el juego consistirá en recorrer amplísimos escenarios manejando a Jak -acompañado por su mascota, Daxter, una especie de monito- y cumpliendo todo tipo de misiones. La más importante será hacernos con unas piedras mágicas, que al principio ►





Nuestra habilidad a la hora de saltar será un elemento importante si queremos completar con éxito esta aventura.



Conseguir estas piedras será la pieza clave de nuestra misión. Y no va a ser nada fácil...



Todo el juego estará impregnado del sentido del humor del equipo de Naughty Dog, como vimos en la serie «Crash Bandicoot».

Jak y Daxter van camino de convertirse en otra de las parejas más famosas del mundo de los videojuegos, como Mario y Luigi, Bubble y Bobble, Ryu y Ken (ejem), el Gordo y el Flaco... ups... bueno, pues eso, que formarán un buen dúo.





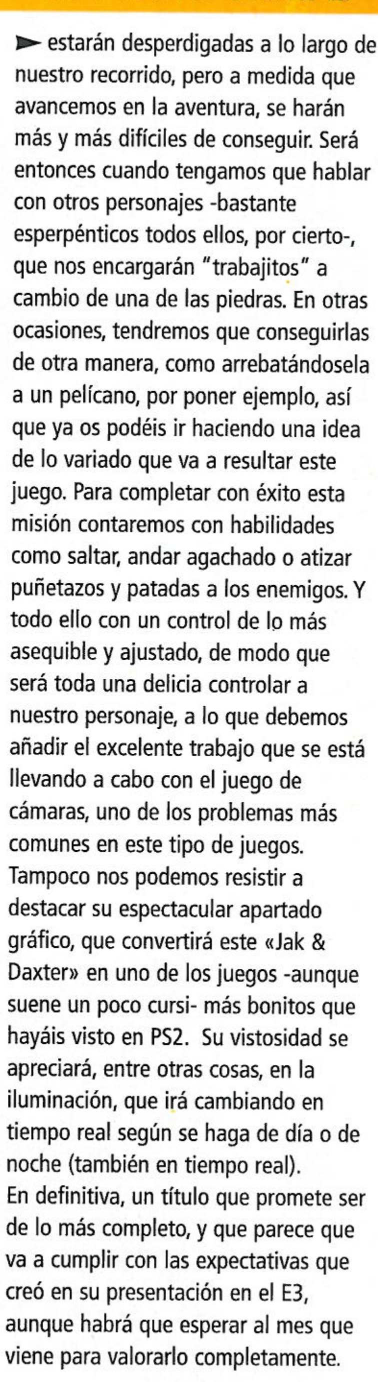
En nuestro camino nos encontraremos con algunos enemigos como estos. Aunque no serán muy peligrosos, habrá que tener cuidado con ellos.



Estas puertas nos teletransportarán de una isla a otra si hemos completado las misiones.



Unas esferas azules nos proporcionarán energía extra, que nos permitirá correr más rápido y romper cajas blindadas.



estarán desperdigadas a lo largo de nuestro recorrido, pero a medida que avancemos en la aventura, se harán más y más difíciles de conseguir. Será entonces cuando tengamos que hablar con otros personajes -bastante esperpénticos todos ellos, por cierto-, que nos encargarán "trabajitos" a cambio de una de las piedras. En otras ocasiones, tendremos que conseguirlas de otra manera, como arrebatándosela a un pelícano, por poner ejemplo, así que ya os podéis ir haciendo una idea de lo variado que va a resultar este juego. Para completar con éxito esta misión contaremos con habilidades como saltar, andar agachado o atizar puñetazos y patadas a los enemigos. Y todo ello con un control de lo más asequible y ajustado, de modo que será toda una delicia controlar a nuestro personaje, a lo que debemos añadir el excelente trabajo que se está llevando a cabo con el juego de cámaras, uno de los problemas más comunes en este tipo de juegos. Tampoco nos podemos resistir a destacar su espectacular apartado gráfico, que convertirá este «Jak & Daxter» en uno de los juegos -aunque suene un poco cursi- más bonitos que hayáis visto en PS2. Su vistosidad se apreciará, entre otras cosas, en la iluminación, que irá cambiando en tiempo real según se haga de día o de noche (también en tiempo real).
En definitiva, un título que promete ser de lo más completo, y que parece que va a cumplir con las expectativas que creó en su presentación en el E3, aunque habrá que esperar al mes que viene para valorarlo completamente.

Jak, el chico todoterreno

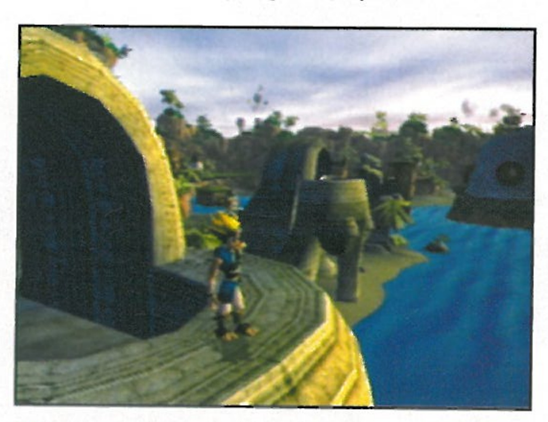




En esta aventura vamos a hacer multitud de cosas distintas sin pararnos un momento. Sí, saltaremos plataformas, pero también vamos a tener que encerrar a estas "simpáticas mascotas" de arriba en su redil, pilotar vehículos, resolver puzzles...



Daxter, el monito simpaticón que acompaña a Jak, le ayudará en situaciones peliagudas. ¡Aupaaaaa!



Los escenarios serán de lo más preciosista, y en todo momento veremos el horizonte. Así que, adiós al popping...

Lo Mejor

Sus vistosos gráficos y suaves animaciones.

La variedad de situaciones que ofrecerá.

Lo Peor

Lo que pesa Daxter sobre el hombro, ¡uff!

Primera Impresión



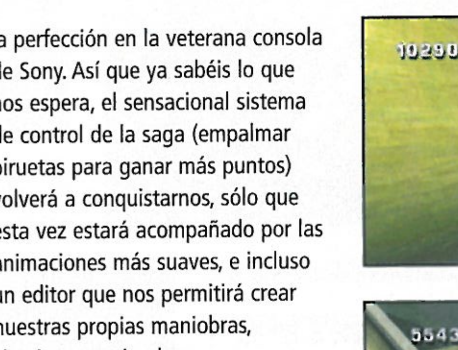
■ ACTIVISION ■ DEPORTIVO

Tony Hawk's Pro skater 3

PlayStation
Diciembre

Pero mírale, si hace un par de años no era más que un recién nacido en las consolas, y ya se ha convertido en una superestrella. No sé que le habrán dado de desayunar a Tony, pero cada vez lo hace mejor, y nosotros encantados de verle el mes que viene otra vez en PSOne.

Nos da en la nariz que Tony Hawk está preparando su despedida en PlayStation. Está eligiendo su mejor tabla, repasando todos los movimientos que aprendió en los juegos anteriores, practicando alguno nuevo y poniéndose en marcha para dejar, una vez más, pegados a la pantalla a los usuarios de la consola que le vio nacer (virtualmente hablando, claro). Y antes de ponerse nostálgicos será mejor que sepáis que la despedida va a ser de lujo, porque «Tony Hawk 3» será una adaptación perfecta del juego de PS2. No tan rápido, claro, pero con sus mismos escenarios "recortados" para que se muevan a la perfección en la veterana consola de Sony. Así que ya sabéis lo que nos espera, el sensacional sistema de control de la saga (empalmar piruetas para ganar más puntos) volverá a conquistarnos, sólo que esta vez estará acompañado por las animaciones más suaves, e incluso un editor que nos permitirá crear nuestras propias maniobras, circuitos y patinadores.
El catálogo de niveles, por su parte, será el más cuidado de la saga. Desde ya os advertimos que vamos a recorrer medio mundo sobre una tabla para superar los numerosos retos que se esconden en cada escenario (puntuaciones máximas, cintas ocultas y casi cualquier cosa que se os pase por la cabeza) y todo para conseguir unos dólares con los que mejorar nuestro equipo. ¡Ay Tony, cuánto te queremos!



El multijugador volverá a ser uno de los puntos fuertes del juego.





Las animaciones serán alucinantes.





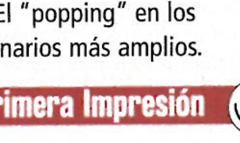


Como en las dos anteriores entregas, el sistema de control será muy sencillo.





Los escenarios de la versión de 128 bits se han "recortado" para que se muevan con fluidez en PS, aunque la ambientación y los objetivos serán casi los mismos.



Lo Mejor

Una vez más, su irresistible capacidad de diversión.

Lo Peor

El "popping" en los escenarios más amplios.





■ ELECTRONIC ARTS

007 Agente en Fuego Cruzado

Esto sí que es mantenerse joven. Dentro de poco se cumplirán 40 años desde su primera película, y James Bond sigue dando guerra. Esta vez se le ha ocurrido salvar el mundo en PS2 (ya era hora), y claro, al final somos nosotros los que le vamos a tener que ayudar.

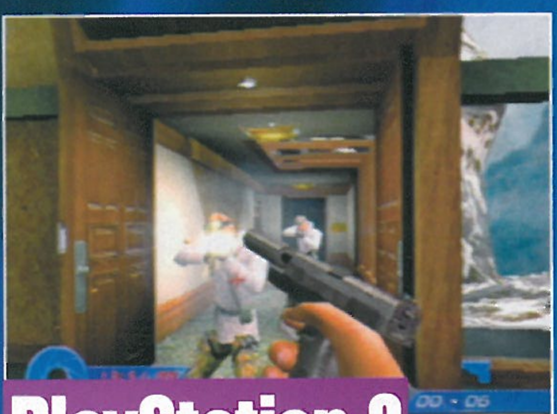


Tendremos que afinar bastante la puntería, James.

¿Quién no ha querido sentirse alguna vez como James Bond? Vivir a todo lujo, cambiar de coche (y de ligue) como de camisa, incluso beber Martini con vodka -mezclado y no agitado- y no caerse redondo al suelo. Eso sí, cada vez que una compañía se lanza a programar un juego basado en las aventuras del agente 007, se queda con la parte más "dura" del trabajo: disparos a tutiplén, láser en miniatura, misiles nucleares… lo justo para que el agente secreto menos secreto del mundo se sienta como en casa.

Sin embargo, esta vez no vamos a tener una versión en videojuego de alguna sus películas, porque «Agente en Fuego Cruzado» tendrá un argumento completamente original, aunque sin desviarse un ápice de la combinación de política internacional y tiroteos que tanto éxito ha cosechado en el cine.

El caso es que perseguir unas cabezas nucleares por medio mundo (y ya van...) no debe ser tarea fácil, porque para la ocasión EA nos va a equipar con los últimos alardes técnicos. Que no, que no estamos hablando de un nuevo "gadgeto-brazo" sino de ➤

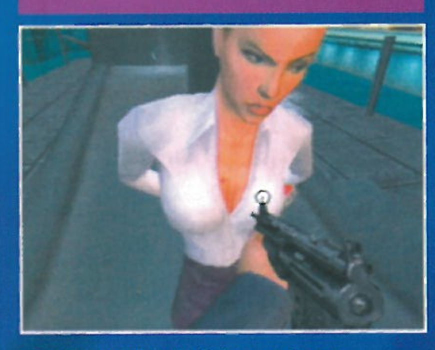


PlayStation 2

Diciembre



La Inteligencia Artificial de nuestros enemigos también mostrará un gran trabajo, especialmente en los ataques en grupo.



Mirad el detalle de la cara de este personaje secundario. ¡He dicho de la cara!



Además de acción y tiros, «Agente en Fuego Cruzado» tiene también sus dosis de inteligencia y unos cuantos puzzles.

Desde que «Goldeneye» (programado por Rare) llegara a ser el "shooter" más laureado para Nintendo 64, el "sello Bond" se ha convertido en una garantía de calidad en lo que a juegos en perspectiva subjetiva se refiere.

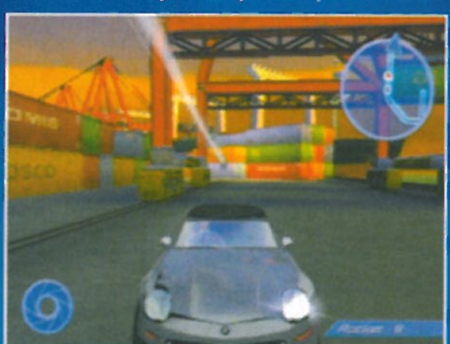
Fuego



¿Qué os parecería un nivel en el que tuviéramos que disparar desde el techo de un coche en marcha? Pues eso.



No es que te llame tu madre, es que nuestro móvil tiene un rayo láser que tira "p'atrás".



Productos "Bond"





Aunque el argumento de «Agente en Fuego Cruzado» no estará sacado de ninguna de sus películas, el "espíritu" de James Bond se podrá respirar en todos los niveles. Minicámaras espía, enemigos "coleguillas" que te sueltan la charla antes de liquidarte y, por supuesto, las chicas Bond. Sin ellas nada sería igual...



El modo multijugador será una de sus más grandes bazas.



Los efectos visuales serán espectaculares, como en el cine. ¡Ja!

➤ los innovadores efectos visuales de PlayStation 2, empezando por unos rostros que nos dejarán con la boca abierta (especialmente los de las "supervillanas") y terminando por unos alucinantes escenarios que encontraremos en las emocionantes fases de conducción.

Sí, sí, hemos dicho fases de conducción. ¿Es que os habíais creído que James Bond se iba a conformar con un sencillo "shoot'em up" en el que acabar con todo bicho viviente? Aunque la mayor parte de los niveles recuperarán el desarrollo subjetivo de «Goldeneye», «Agente en Fuego Cruzado» contará con escenarios para todos los gustos, incluidos algunos en los que tendremos que pilotar uno de sus "supercoches" y otros en los que lo fundamental será resolver unos cuantos puzzles.

Por otra parte, aunque la cara de nuestro personaje no será la de ninguno de los 6 actores que lo han interpretado en el cine, la incorporación de efectos en tiempo real para las explosiones, y el realismo de las animaciones rendirán un buen tributo a lo que hemos visto hasta ahora en las películas, para hacer que nos sintamos "como en casa".

Pero sabemos que todos aquellos que habéis probado «Goldeneye» estáis esperando a que os hablemos de su modo multijugador. Pues sí, lo tendrá, y nada menos que 4 jugadores podrán disfrutar del mejor "deathmatch" que haya pasado por nuestra PS 2 desde «Unreal Tournament».

Estad muy atentos porque 007 ya se ha infiltrado entre nuestros favoritos para las próximas navidades, y el mes que viene disfrutaréis del comentario más completo de su nueva aventura.

Lo Mejor

La variedad de niveles.

Lo Peor

Que Bond no tenga el rostro de Pierce Brosnan.

Primera Impresión 

■ EA SPORTS ■ DEPORTIVO

NBA Live 2002

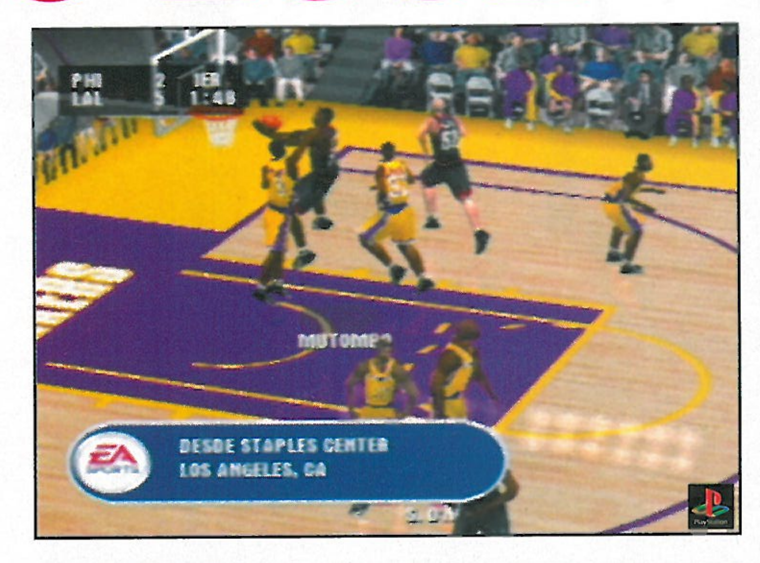
Con el inicio de la temporada a la vuelta de la esquina, EA Sports salta a la cancha, un año más, con su flamante «NBA Live». ¿Alguien mejor para darle la bienvenida a Jordan?

Basta de jugar en el patio, con tableros de madera y pistas de grava, pues la temporada de la NBA está a punto de comenzar, y este año viene más caliente que nunca. Dos de los motivos más importantes son la incorporación de Pau Gasol al equipo de Memphis y la vuelta del genial Michael Jordan, que vestirá la camiseta de los Washington Wizards. Precisamente, ambos jugadores van a estar bien presentes en la actualización de la ya clásica saga de baloncesto de EA, y se van a convertir automáticamente en todo un reclamo para el gran público. Por supuesto, no penséis que éstas van a ser las únicas novedades que nos regalará «NBA Live 2002» con respecto a la entrega del año pasado. Por ejemplo, el motor gráfico de ambas versiones será mucho más potente, mostrando unos personajes notablemente más trabajados tanto en los apartados gráficos como en las animaciones.

El apartado sonoro también sufrirá un pequeño cambio, ya que los comentarios durante el partido correrán a cargo de Sixto Miguel Serrano, que pasará a sustituir a Andrés Montes.
En lo que respecta a los modos de juego, lo más destacable será la incorporación del flamante modo franquicia, en el cual tendremos que ser igual de buenos y eficaces tanto en la cancha como en el banquillo o en los despachos, ya que desempeñaremos los papeles de jugadores y manager general al mismo tiempo. ¿Qué os parece? Desde luego el juego pinta estupendamente, pero habrá que esperar a analizar su versión definitiva para comprobar lo que da de sí. Por si acaso, nosotros ya estamos en negociaciones para fichar a Jordan en nuestro equipo.

PSX / PS2

Noviembre





Robinson se va a jugar un triple ¡y seguro que la enchufa! Así es el juego exterior de los Bucks.

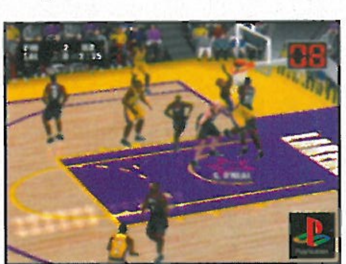


No podía faltar un primer plano de nuestro Pau Gasol. ¡Mucha suerte, chaval!



El CD incluirá un completo editor para confeccionar al jugador que más nos guste. Buen detalle.





Lo de O'Neal no tiene arreglo: Aro que pilla, aro que acaba hecho trizas.

Las repeticiones mostrarán con sumo detalle las mejores jugadas del encuentro. En la imagen, Jordan en plena acción.

Lo Mejor

Sus cuantiosas novedades: más que una actualización parece un juego nuevo.

Lo Peor

Lo de siempre: si no te va esto de meter canastas, este título no te hará cambiar de opinión.

Primera Impresión 

BUEN MOMENTO PARA TOMAR CEREALES

Nestlé Golden Grahams

Céréales et Lait Cereais e Leite

UNA NUEVA FORMA DE LIBERTAD

NUEVAS BARRITAS DE CEREALES Y LECHE DE NESTLÉ

Tus cereales favoritos, deliciosos y crujientes...

¡¡donde quieras y cuando quieras!!







Pre**estreno**

■ SIERRA

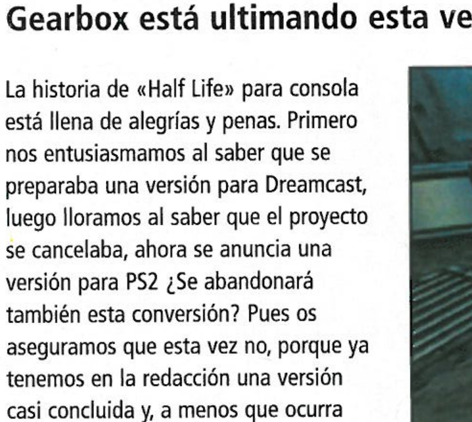
Half Life

PlayStation 2

Diciembre

Para todos los que no sepan lo que es «Half Life» (habrán pasado el último año en un "gulag" siberiano), diremos que es uno de los mejores shoot'em up subjetivos para PC. ¿Envidia? No por mucho tiempo, pues aunque nos hemos quedado sin él en Dreamcast, Gearbox está ultimando esta versión de PS2.

La historia de «Half Life» para consola está llena de alegrías y penas. Primero nos entusiasmamos al saber que se preparaba una versión para Dreamcast, luego lloramos al saber que el proyecto se cancelaba, ahora se anuncia una versión para PS2 ¿Se abandonará también esta conversión? Pues os aseguramos que esta vez no, porque ya tenemos en la redacción una versión casi concluida y, a menos que ocurra un cataclismo, el mes que viene estaréis todos en vuestras casas jugando a la definitiva.



Esta "cacho" barra de acero será la mejor alternativa para ahorrar balas y viviseccionar a los "visitantes" del espacio.

Y ya que estamos tardando tanto en poder degustar esta obra maestra de los shoot'em up subjetivos en consola, os diremos que aunque el argumento de «Half Life» para PS2 será igual al de PC, hay bastantes aspectos del juego que se están mejorando respecto al original. Seguiremos teniendo que ayudar al Dr. Freeman a detener una invasión alienígena de otra dimensión y escapar del complejo científico donde trabaja antes de que el gobierno elimine las pruebas con su "habitual tacto". Pero los chicos de Gearbox no van a dejarlo todo como estaba y se han propuesto algo imposible: mejorar los gráficos del «Half Life» de PC. Y, ojo, lo están consiguiendo. Todas las texturas del juego están siendo mejoradas, se está rediseñando el aspecto gráfico de ciertos elementos como las armas, los botiquines... Y, ¡atención!, se esta ➤

Los personajes secundarios no serán meros objetos decorativos, sino que nos darán pistas y nos ayudarán a luchar contra los monstruos.

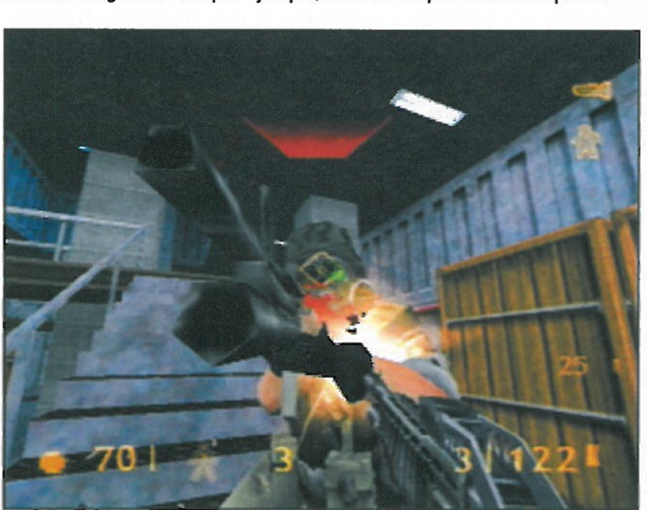
La compañía Gearbox no es demasiado conocida, pero seguro que no dudaréis de su calidad cuando os digamos que muchos de sus miembros colaboraron en la creación de las versiones de PC de «Duke Nukem 3D» y «Quake».



Los bichejos salidos de otra dimensión son muy variados, para nuestra desgracia. Este por ejemplo, se teletransporta cuando quiere.



En ocasiones habrá que avanzar montados en una pequeña vagoneta.



En Hobby Consolas no tememos a la muerte con tal de conseguir las mejores capturas, porque la verdad es que nos costó salir vivos de ésta.





¡Puaggggg! Sangre, vísceras y un líquido amarillo saltarán por doquier.



Ahhhh... Cómo necesitaba esa inyección reconstituyente. ¡Qué majete, el doctor!





Además de un modo para dos jugadores a pantalla partida (izquierda), tendremos otro cooperativo (arriba) con nuevos personajes.

aprovechando el potencial del "Emotion Engine" para dar mayor realismo y expresividad a los rostros de los personajes secundarios. Vamos, una operación de estética que ni la de Loli Álvarez, oiga.

¿Qué os parece poco? ¡Desde luego, os dan la mano y tomáis el brazo! Pues si no os vale que vayáis a poder disfrutar de una versión revisada y mejorada de un juegazo de PC, ni os quedáis del todo satisfechos con que el juego vaya a incluir un modo multijugador para que podamos partirnos la crisma contra nuestros amigos (y todo ello con un control intuitivo y muy cómodo) os tendremos que revelar otra sorpresita: «Half Life: Decay».

¿Cómo que qué es eso? Pues es que el juego incluirá una especie de "expansión" en la forma de un nuevo capítulo del universo «Half Life», exclusivo de esta versión. En esta ocasión controlaremos a dos bellas doctoras que ayudaban al Dr. Freeman durante el experimento que provocó la invasión alienígena. Sí, sí, habéis leído bien, controlaremos a las dos doctoras porque «Half Life: Decay» estará pensado para un modo de juego cooperativo entre dos jugadores que tendrán que avanzar codo con codo para escapar del laboratorio. Aunque eso no implica que tengamos que jugar acompañados, sino que podremos jugar solos alternando el control entre los dos personajes. Sin duda alguna este capítulo será un acierto que nos permitirá llenar algunas lagunas argumentales de la aventura del Dr. Freeman. Atentos el mes que viene.

Lo Mejor

- Todas las mejoras gráficas que incluirá respecto al original de PC.
- El capítulo extra «Half Life: Decay». ¡En exclusiva!

Lo Peor

- Que sólo salga en PS2, ya que en DC se ha cancelado.

Primera Impresión



■ VIVENDI UNIVERSAL

CRASH BANDI

Los chicos de Naughty Dog decidieron "abandonar" a su querido marsupial tras tres entregas en PSOne, pero por fortuna Vivendi Universal ha recogido el testigo y nos lo traerá el mes que viene en un plataformas para PS2.

Ya se sabe que "bicho malo nunca muere". Pues eso mismo se puede decir de Cortex, el malvado enemigo de Crash Bandicoot, que regresará con fuerzas renovadas para intentar conquistar el mundo. Sí, es cierto, el argumento va a ser el mismo de los anteriores juegos de PSOne, pero el caso es que sirve de excusa para un nuevo capítulo de esta genial saga plataformera, aunque en esta ocasión, el desarrollo ha corrido a cargo de Vivendi Universal. Y por lo que hemos visto, parece que estos chicos están haciendo un trabajo que no va a desmerecer al desarrollado por Naughty Dog en las entregas de PSOne.

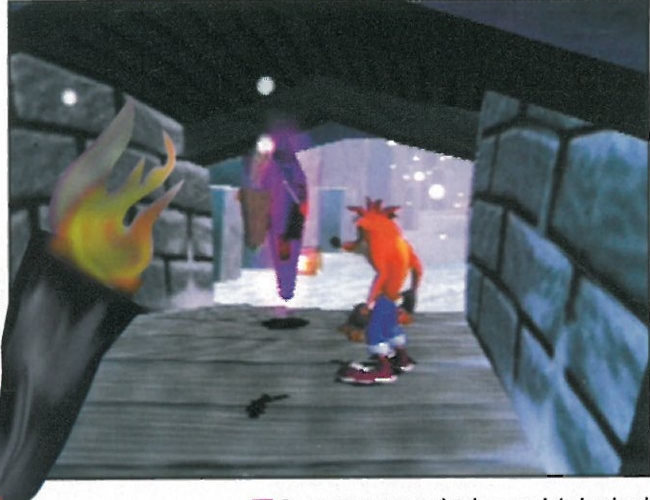
En "La ira de Cortex" nos meteremos en la piel de Crash – y de su hermana Coco en algunos momentos – con el fin de recuperar una serie de cristales a lo largo de cinco mundos diferentes, una misión que os resultará muy familiar a los que hayáis probado los juegos anteriores. Para ello tendremos que seguir recorriendo escenarios 3D con el camino prefijado (no tendremos libertad para elegir el itinerario) y contaremos, además de con nuestra destreza en los saltos, con un completo repertorio de vehículos, algunos de los cuales serán de lo más estrambótico: avionetas, jeeps, minisubmarinos… y ¡hasta una bola de pinball! A esto hay que añadir las habilidades de las que dispondrá ➤



Cortex intentará por enésima vez conquistar el mundo. Y por supuesto, no lo hará solo...

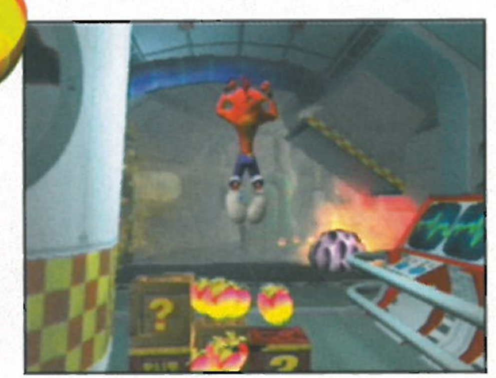


Como en anteriores entregas, destrozar cajas y recoger manzanas será una de nuestras principales misiones. ¡Habrá que ponerse en forma!



Recuperar estos cristales seguirá siendo el objetivo primordial del juego, como en PSOne.



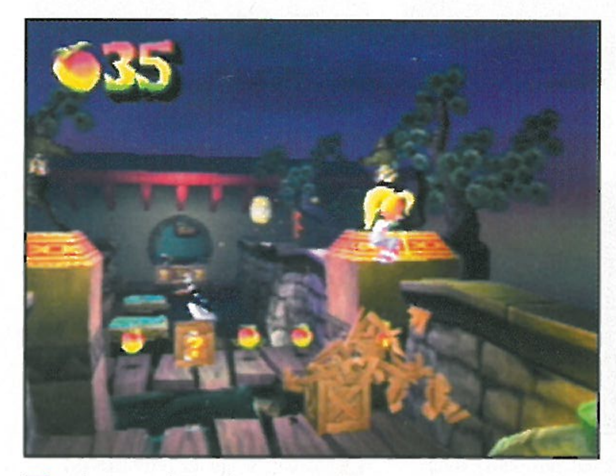


Dentro de unos meses asistiremos a una interesante competición entre «Jak & Daxter» de Naughty Dog - los creadores de los tres primeros «Crash» - y la cuarta entrega de esta saga, a cargo de Vivendi Universal. ¿Quien ganará?

COOT



Aquí veis al intrépido Crash a bordo de una vagoneta sin frenos, a lo Indiana Jones. ¡Cuidado con esa caja de dinamita!



La hermana de Crash, Coco Bandicoot, tampoco querrá esta vez quedarse de brazos cruzados, y nos ayudará en algunas fases.





Los saltos serán de nuevo un elemento fundamental para acabar con éxito la aventura.



¡Qué divertido es salir a patinar en el hielo! Lo que no nos gustaría es pasar mucho frío...

Cóctel de diversión



En esta nueva aventura, el bueno de Crash tendrá que enfrentarse a todo tipo de situaciones, como meterse a piloto o ser perseguido por "simpáticas mascotas" de dos metros de altura. ¿O es que creíais que salvar el mundo iba a ser coser y cantar?

Crash, tales como agacharse, andar de puntillas o dejar K.O. a los enemigos de un barrigazo. Y por si fuera poco, cada vez que completemos con éxito un mundo recibiremos una nueva habilidad, que nos será de gran ayuda para los siguientes.

Cada mundo estará dividido en cinco fases, que resultarán de lo más variado, tanto en los escenarios como en el desarrollo. Por ejemplo, tendremos fases a pie -en las que primarán los saltos-, aéreas tipo shoot'em up, acuáticas... en fin, variedad y mezcla de géneros, dos ingredientes que han marcado toda la saga, y que hacen que definirlo como juego de plataformas se quede algo corto. Y como no podía ser menos, tras superar las cinco fases de cada mundo nos las veremos con los jefes finales, que nos proporcionarán los momentos más difíciles -y a la par divertidos- del juego. Además, para completar el cien por cien del juego deberemos destruir todas las cajas y descubrir las zonas secretas de cada nivel, lo que supondrá un aliciente para seguir jugando aunque hayamos recorrido ya todos los mundos.

Otro de los puntos fuertes de este título es que seguirá conservando el sabor de siempre, con un control intuitivo y una jugabilidad muy ajustada. Vamos, que volverá a ser un juego "para todos los públicos", con un gran sentido del humor y un buen uso de las posibilidades gráficas de PS2 (juegos de luces y sombras, reflejos en el hielo...). ¡Crash, cuanto te hemos echado de menos!

Lo Mejor

- El sencillo e intuitivo control de siempre
- La casi inagotable variedad de fases.

Lo Peor

- Parece que será muy parecido a los de PSOne.

Primera Impresión 

■ INTERPLAY ■ ACTION RPG

Baldurs Gate: Dark Alliance

Hechiceras, caballeros, puzzles, acción... todos los elementos de las historias de Dragones y Mazmorras estarán presentes en este juego de rol que proviene de una exitosa saga de PC, reelaborada para consola bajo las premisas de explorar y repartir estopa en tiempo real.

La saga de juegos «Baldur's Gate» ha obtenido un tremendo éxito en PC, gracias a un sistema de juego que recrea a la perfección las reglas del juego de tablero en que se basa, Dungeons & Dragons. Pero la verdad es que estos juegos resultan un tanto complicados para lo que estamos acostumbrados en consola, porque hay que gestionar a un grupo de seis personajes simultáneos con cientos de objetos, conjuros y combates por turnos que exigen gran cantidad de teclas y el uso de un ratón.
Por eso Interplay (la compañía desarrolladora) ha decidido crear una versión exclusiva para PS2 que mantenga la ambientación, pero donde controlemos a un sólo jugador, y en la que todo se desarrolle en tiempo real y sin tantos menús farragosos.
Ya sea en la piel de un caballero, un enano o una atractiva hechicera, el juego alternará unos cuantos diálogos que irán desarrollando la historia, con interminables calabozos por los que repartir espadazos a todo tipo de criaturas fantásticas. Pero como no todo iba a ser "bronca", también se mantendrán opciones de los juegos de tablero, a saber: objetos mágicos, puntos de experiencia y algunos puzzles, y todo ello se gestionará sin demasiadas complicaciones. Serán los toques suficientes como para convertir tanto combate en una aventura en toda regla, que además disfrutará de un atractivo apartado gráfico.



Podremos controlar a un Guerrero, una Hechicera o un Explorador.



PlayStation 2

Noviembre



Visitaremos pueblos para hablar con gente e intercambiar objetos.



Los efectos de luz reforzarán la tenebrosa ambientación.



Tendremos a nuestra disposición más de cien conjuros del juego de rol de tablero perfectamente recreados.



Todas las misiones comenzarán cuando los habitantes de una aldea soliciten la ayuda de un poderoso guerrero.

Lo Mejor

- Tendrá toda la ambientación del juego de rol de tablero.
- Su mecánica será más asequible que en la versión de PC

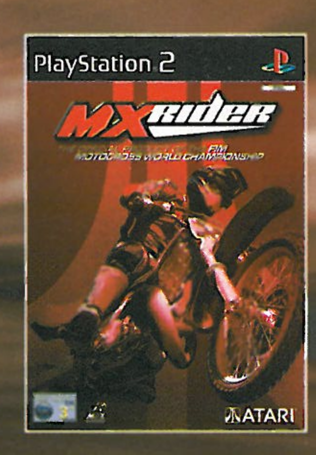
Lo Peor

- No sabemos si estará al final en castellano.





ATTACK







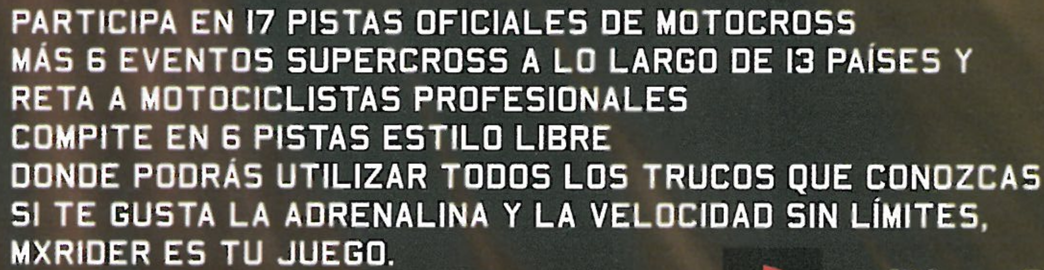




THE OFFICIAL PRODUCT OF THE FIM MOTOCROSS WORLD CHAMPIONSHIP



PARTICIPA EN 17 PISTAS OFICIALES DE MOTOCROSS
MÁS 6 EVENTOS SUPERCROSS A LO LARGO DE 13 PAÍSES Y
RETA A MOTOCICLISTAS PROFESIONALES
COMPITE EN 6 PISTAS ESTILO LIBRE
DONDE PODRÁS UTILIZAR TODOS LOS TRUCOS QUE CONOZCAS
SI TE GUSTA LA ADRENALINA Y LA VELOCIDAD SIN LÍMITES,
MXRIDER ES TU JUEGO.





PlayStation 2

Consola: Game Cube Compañía: Capcom

El terror se pasa a Game Cube

Ya no es ningún rumor: la saga «Resident Evil» se ha trasladado de forma exclusiva a Nintendo. Y claro, como todo largo viaje comienza con un primer paso, Capcom va a empezar la conversión de todos los capítulos de la saga en GC con esta versión mejorada de la primera entrega de PS.

Resident Evil

Así son los muertos vivientes de la nueva generación

¡Ay mami, estos zombies son demasiado reales!

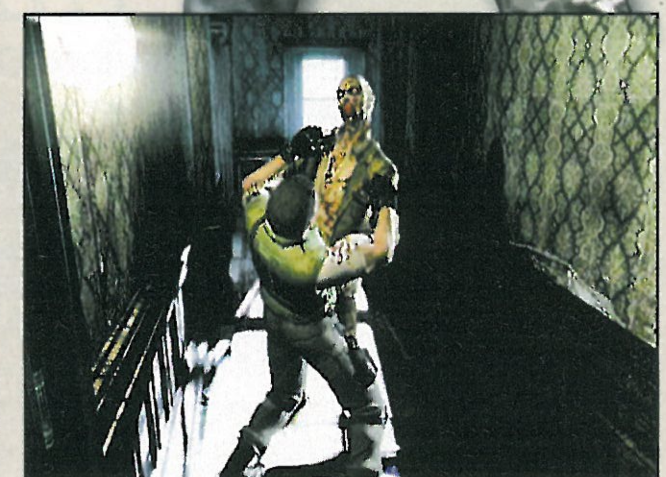


No, no es que Chris se haya comprado el último disco de Melody, ¡es que estos zombies están más hambrientos que Carpanta!

Como ya sabéis, la saga «Resident Evil» va a ser a partir de ahora patrimonio exclusivo de Game Cube, al menos durante los próximos años. El primer capítulo de la saga «Resident Evil» contará con un apartado técnico impresionante, basado en los mismos mapeados de las versiones de PlayStation y Saturn, pero ahora repletos de detalles en alta resolución, vistosos efectos de luz y una legión de nuevos zombies con un diseño muy mejorado. Con tanto realismo, seguro que ahora os lo pensaréis dos veces antes de jugar a «Resident Evil» por la noche y con la luz apagada...

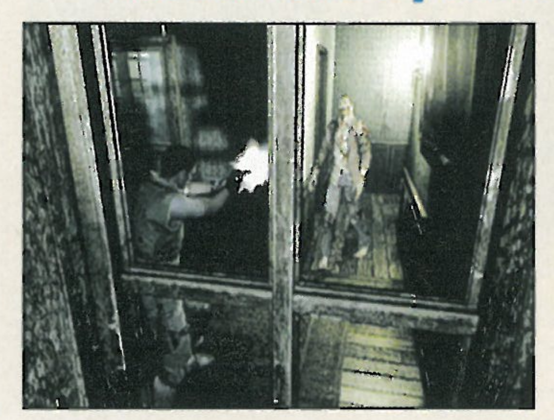
Con el nuevo diseño de los zombies de «Resident Evil» en Game Cube, ahora vais a poder distinguir hasta las caries que tenían en las encías cuando estaban vivos. ¡Os van a dar unos sustos de muerte!





Los personajes más conocidos de toda la saga

Vuelven Chris y Jill... ¡y de qué forma!





El paso a la nueva generación de la mano de Nintendo ha causado una agradable transformación en el aspecto de los protagonistas de esta aventura de acción, Chris Redfield y Jill Valentine.
Por el momento, sólo podemos mostraros imágenes del bueno de Chris, pero con ellas os podéis hacer también una idea de la calidad que también atesorará Jill.
Tanto por su extraordinario diseño, que está absolutamente repleto de detalles, y sus nuevas y mejoradas animaciones, este agente de las STARS va a ser ahora uno de los personajes más completos del género.



No te pongas tan serio, Chris, que pronto volverás a dar caña a los muertos vivientes...

Esta conversión del primer «Resident Evil» de la historia no introducirá cambios argumentales, pero sí mejorará los aspectos gráficos e incorporará algunas localizaciones nuevas.

El T-Virus vuelve a infectar por primera vez Racoon City

El argumento, un retorno al origen de la saga





Si habéis jugado al primer «Resident Evil» de PlayStation o Saturn, seguro que os sonarán nombres como el T-Virus, Umbrella o los STARS, protagonistas de la historia que dio comienzo hace ya cinco años (¡cómo pasa el tiempo!) a la saga de terror consolero más famosa de los videojuegos.
Pues bien, para la ocasión, su creador Shinji Mikami ha decidido no tocar ninguna de las bases de la historia, para asegurar una perfecta continuidad entre los capítulos cuando se realicen el resto de conversiones.
Desde luego, será una oportunidad única para rememorar los mejores momentos -o mejor dicho, los peores-, pasados a los mandos de PlayStation o, según se mire, una excelente preparación para jugar al resto de la saga según vaya llegando a Game Cube, si nunca los probasteis.

RESIDENT EVIL ALCANZARÁ NUEVAS COTAS DE GORE

Más terrorífico que nunca

El elevadísimo nivel de detalle que Game Cube va a permitir alcanzar a este primer «Resident Evil» va a hacer que las escenas más sangrientas del juego (recordad que es para adultos...) resulten absolutamente escalofriantes, como ésta en la que un Hunter da buena cuenta de la cabeza del pobre Chris Redfield.









Unos gráficos que quitan el hipo

Siente el nuevo terror con todo lujo de detalles

Los impresionantes nuevos escenarios que muestra esta versión de «Resident Evil» son de lo que más llama la atención al echar un primer vistazo al juego. Los diseñadores de Capcom -procedentes todos ellos de versiones anteriores, como «Resident Evil 3 Némesis»- se han divido en grupos específicos para crear cada uno de sus componentes, de forma que unos se han dedicado a rediseñar los fondos, otros a dotarles de una nueva y mayor interactividad, otros a crear la iluminación, etc. Con esto se ha conseguido crear una atmósfera de juego aún más inquietante y sobrecogedora, ideal para pasarlo de miedo... en el más amplio sentido de la expresión.





Olvidaos de los primitivos efectos de luz que "decoraban" las estancias del juego en 32 bits, y preparaos para temblar con estas increíbles luces.



Un repaso histórico a toda la saga

Estos son todos los «Resident Evil» que han sido lanzados para consola



RESIDENT EVIL (PS Y SATURN)
Este fue el primer capítulo de la serie, el juego que puso de moda el terror en las consolas con su novedosa mezcla entre investigación y miedo. Esta versión para Game Cube se basa en él.



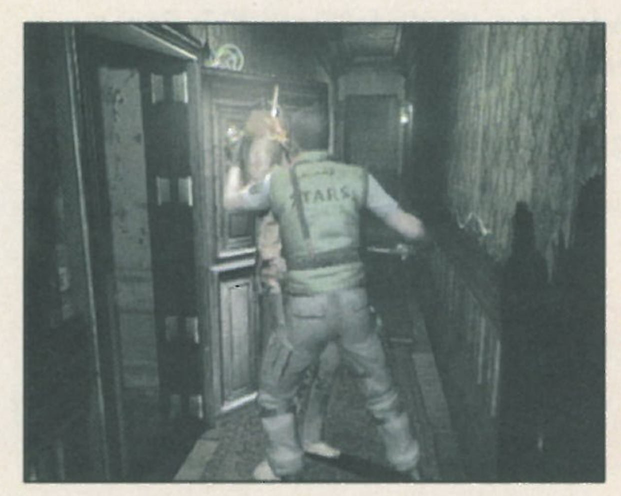
RESIDENT EVIL 2 (PS Y N64)
Con el segundo capítulo, la saga se confirmó como un nuevo mito consolero, e introdujo nuevos aspectos jugables, como los dos personajes diferentes en dos historias paralelas.



RESIDENT EVIL 3 NÉMESIS (PS)
Esta fue la entrega más completa de todas, con un apartado técnico en los límites de los sistema de 32 bits del momento, y un desarrollo más trepidante. Muchos aún sueñan con Némesis...

Todo un arsenal para acabar con los muertos vivientes

"Armando" bronca en Racoon City



Si no fuera por todas las armas que Chris y Jill se encuentran por el camino en «Resident Evil», seguro que no ninguno sobreviviría en un lugar tan peligroso como es "Ciudad Mapache" (uy, que raro suena en castellano, ¿verdad?).
Pues nada, en esta versión para GC vamos a contar con el típico arsenal compuesto por pistolas, rifles y hasta cuchillos; y claro, todo ello siempre con la munición perfectamente racionada, confiando en que el instinto de supervivencia os sacará vivos del lío con el cuerpo entero...



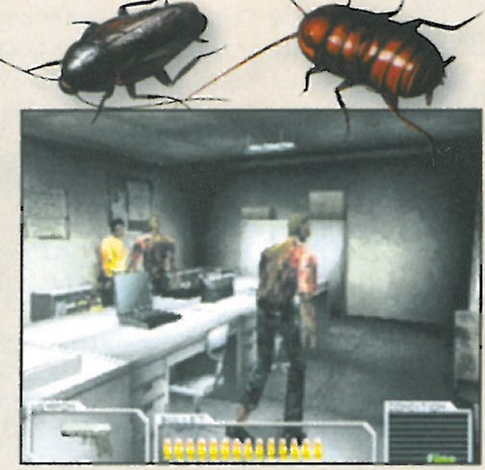


Según Shinji Mikami, la razón por la que «Resident Evil» se ha pasado a Game Cube es que va a tratarse de una consola que dará toda la importancia a la diversión, y no a la técnica.

hasta el momento



RESIDENT EVIL CODE: VERONICA (DC Y PS2)
El paso a la nueva generación introdujo los escenarios generados en tiempo real y una mayor jugabilidad como gran novedad, haciendo de este último capítulo el mejor técnicamente.



RESIDENT EVIL GUN SURVIVOR (PS)
Un original experimento de shoot'em up en primera persona que no terminó de calar en versión consolera, pero que en los salones arcade acaba de ver salir su segunda parte.

EL ACUERDO DE EXCLUSIVIDAD ENTRE NINTENDO Y CAPCOM DURARÁ CUATRO AÑOS

¿Qué pasará a partir de ahora con la saga «Resident Evil»?

El repentino anuncio que hace algunas semanas hicieron conjuntamente Nintendo y Capcom, según el cual el propio Shinji Mikami se comprometía a lanzar todo la saga «Resident Evil» en Game Cube durante los próximos cuatro años, ha suscitado muchas preguntas entre el resto de usuarios de las otras consolas, sobre todo de PlayStation 2. Lógico, porque todos estos jugones, que confiaban ver las próximas entregas en su consola de siempre, ahora ven peligrar la continuidad de este survival horror en sus sistemas.
A este respecto, por ahora Mikami ha eludido mencionarse de forma clara y concisa sobre el tema, de modo que aún no se sabe con seguridad que pasará con los títulos que se esperaban para la consola de Sony, como el propio «Resident Evil 4», o si otros juegos como «Dino Crisis» o «Devil May Cry» también serán exportados próximamente a la nueva consola de Nintendo.
Eso sí, en unas declaraciones a la prensa japonesa, el "padre" del survival horror mencionó que ya "llevaba algún tiempo planeando dar a los jugadores el máximo de diversión. Para ello, Game Cube es la única plataforma posible, sobre eso tengo una firme opinión." Sin comentarios.



Ahí tenéis a Miyamoto y Mikami... sólo les falta cantar lo de "Amigos para siempreee..."

Consola: PS2 Compañía: Enix / Game Arts

Más rol de calidad en PS2

Tras la revolución en el mercado nipón que ha supuesto la aparición de «Final Fantasy X», ahora le toca mover ficha a otro "peso pesado" en esto de fabricar RPG: Enix, quienes piensan dar otro vuelco al género con una continuación de la estupenda saga de Grandia, esta vez sólo para PS2.

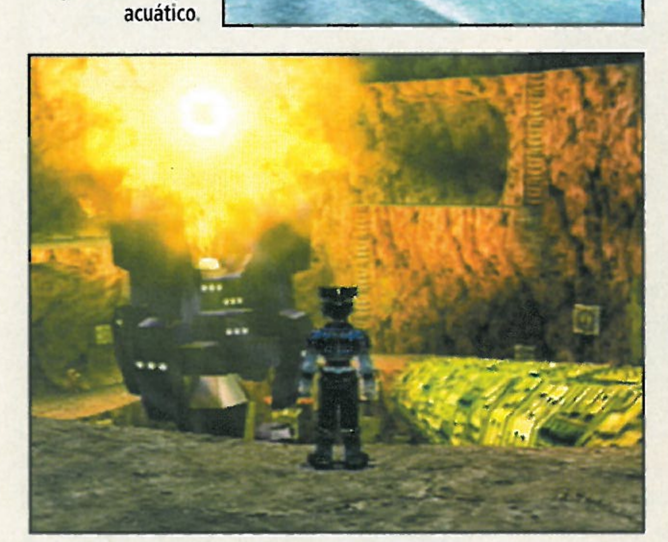
Grandia Xtreme

La belleza de los decorados es sobrecogedora. Aquí, Evan se encuentra en una especie de templo acuático.

La consagración de una saga

¿De dónde viene este «Grandia»? Porque soy nuevo en PS2...

Como muchos sabréis, «Grandia» es una de las sagas más famosas dentro del campo de los RPG´s, pero por si acaso os recordamos que vivimos el primer capítulo en PlayStation y un segundo no hace mucho en Dreamcast. En ambos casos tomábamos el control de un grupo de intrépidos aventureros cuyo objetivo era (cómo no) acabar con las fuerzas del mal. Para el estreno de la saga en PS2 no se mantendrán los personajes, ya que el que va a tomar el relevo generacional en esto de ser un héroe virtual es Evan, un mercenario que con ayuda de otros compañeros deberá investigar un extraño suceso que ha provocado la guerra entre dos pueblos vecinos.



Los escenarios de este nuevo RPG estarán muy detallados, y contarán con efectos visuales bastante llamativos.



Los diálogos con todos los habitantes con que nos encontremos serán la clave para solventar con éxito las distintas situaciones que nos planteará el juego. Todavía es pronto para saber si saldrá traducido cuando llegue a nuestro país.



¡Que no nos asustas, so engendro! Si supieras que podemos atacarte los cuatro a la vez seguro que salías por piernas (o patas, mejor dicho).



Los ataques especiales van a ser espectaculares en grado sumo, y además tendremos una gran variedad de ellos a nuestra disposición. ¡Genial!



Las animaciones de los protagonistas tendrán una realización brillante, y la variedad de movimientos será amplia tratándose de un RPG.

Remozado estilo gráfico

Los protagonistas tienen un aspecto más estilizado

Como podéis apreciar en estas pantallas, todos los personajes del juego muestran una apariencia adulta y "realista", algo que contrasta con las pasadas entregas de este RPG. No es que se hayan digitalizado o escaneado a personas reales (tampoco es para tanto) sino que se ha intentado eliminar cualquier rastro de "look aniñado" o incluso "Super Deformed" de los diseños clásicos de estos juegos. Para ello se ha contado con la inestimable colaboración de Kamui Fujiwara, el cual realizó un estupendo trabajo con los personajes de «Terranigma», uno de los mejores RPG que pasaron por la SNES. Los resultados saltan a la vista.





El diseño de todos los personajes ha corrido a cargo de un famoso dibujante japonés. Los resultados saltan a la vista.

Con este título, Game Arts se revela como una de las compañías que mejores RPG´s realizan en Japón, y se convierte en una alternativa clara a Square.

Nuevo sistema de combates

La revolución se llama "Synchroflash"

Para dotar de mayor profundidad a las batallas que ya vivimos en episodios anteriores (especialmente en la segunda parte), los programadores de esta edición "Xtrema" han ideado un nuevo sistema de combates, bautizado con el rimbombante nombre de "Synchroflash System". Aprendéoslo de memoria, porque gracias a él vamos a seguir disfrutando de la fenomenal mezcla de combates por turnos y dinámicos característicos de la saga, pero con un montón de nuevas posibilidades, como por ejemplo poder realizar un ataque combinado con todos nuestros personajes simultáneamente contra un enemigo (que nos vendrán que ni pintados para los enfrentamientos contra los bichos más poderosos), con lo que la estrategia y el espectáculo visual ganarán unos cuantos puntos. Vamos, que nos ha gustado el inventito, sí.





En el transcurso de la aventura tendremos que combatir contra toda clase de criaturas y monstruos, a cual más feo y desagradable. Y si no, ¿qué opináis de este par de elementos?



Consola: DC / PS2 Compañía: Capcom

Espectáculo online para DC y PS2

Cuando Capcom se mete a desarrollar un "One Vs. One" de los de toda la vida lo más normal es que su trabajo dé como fruto un juego ejemplar, pero este es además muy innovador: estamos ante el primer juego online en el que pueden enfrentarse usuarios de Dreamcast y PlayStation 2.

Capcom vs. SNK 2



El gran Guile vuelve en plena forma. La pobre Yuri puede dar fe de ello.

Apoteósico número de luchadores

¡Hasta 46 personajes seleccionables desde el principio!

La lucha 2D no sólo no muere, sino que se multiplica. Porque la nómina de participantes en «Capcom Vs. SNK 2» es escandalosa. Francamente, no recordamos ningún otro título que logre acercarse a los números que baraja este juego. Si lo comparamos con su primera parte la diferencia es palpable, puesto que ésta "sólo" albergaba un total de 28 protagonistas, o lo que es lo mismo, casi una veintena menos. Ponernos a enumerar los nombres de todos ellos -aunque sólo fuese por encima- sería una tarea de lo más farragosa, pero seguro que ya os los imagináis si os decimos que en el juego se encuentran los personajes más carismáticos de sagas como «Street Fighter», «Darkstalkers», «Fatal Fury», o «King of Fighters», por citar las más famosas.



El elenco de protagonistas es verdaderamente impresionante, por la cantidad y el carisma de todos ellos.





El nuevo juego de Capcom destaca por su alta calidad técnica y por sus posibilidades de juego por Internet.

Excepcional calidad gráfica

Los grafistas de Capcom han vuelto a superarse

Presenciar un "round" de «Capcom Vs. SNK 2» y no quedarse abrumado y estupefacto ante la incalificable factura de todos los gráficos que se muestran en él es misión auténticamente imposible. La atención prestada a cada uno de los luchadores (ojito a sus animaciones) y, especialmente, a todos los detalles que se pueden contemplar en los sobrecargados escenarios llega a ser realmente increíble. Así, es posible disputar peleas en pleno desierto con coches de rally saltando por encima nuestra o, por contra, estar en una isla completamente helada intercambiando "caricias" y presenciar cómo de repente un trasatlántico lleno de turistas irrumpe en el escenario poniendo todo patas arriba. Ver para creer.

La calidad de los decorados es de las de quitarse el sombrero, y encima incluyen multitud de elementos móviles, como este coche.



En la toma asistimos a un duelo en la cumbre: el descomunal Sagat contra el malísimo Vega (aquí llamado M. Bison).

Modos de juego para aburrir





¿Tienes una PS2? Yo una Dreamcast. ¡Vamos a jugar!

Otro de los puntos fuertes que ofrece el título de Capcom es la gran variedad de opciones que ofrece. De todas ellas, la más destacada es la posibilidad de participar en duelos online a través del modo Network. Gracias a él, los suertudos japoneses pueden hacer uso de los módem de ambas consolas y disputar combates en red entre usuarios de Dreamcast y PS2, algo nunca visto en ningún otro título disponible en el mercado. Dichas peleas pueden celebrarse entre equipos de tres participantes (pudiendo ajustar el ratio del equipo) o los ya clásicos uno contra uno. Esperemos que esta opción llegue a España...



Siempre quise pulir a ese amigo "Sonyadicto". Ahora ya puedo...



Los "contendientes" nipones son muy afortunados: ellos ya tienen módem de PS2 para jugar contra los de DC. Aquí nos toca esperar...

Nuevos aires jugables



Electronic Arts ha cumplido la promesa. Anunció una nueva jugabilidad basada en un nuevo sistema de pases y aquí la tenemos, con resultados muy satisfactorios. Por lo demás, una nueva avalancha de equipos, torneos, opciones y narradores de primer nivel vuelven a convertirse en las mejores armas de la saga de fútbol con más solera de los videojuegos.

Era ahora o nunca. A la veterana (lleva desde el 93) y exitosa (todos los años acaba siendo el juego de fútbol más vendido) saga de fútbol se le estaba acabando el crédito por repetir una y otra vez el mismo estilo de simulación sin apenas variaciones. «FIFA» se ha distinguido siempre por ofrecer un sistema de juego muy asequible, donde prima el espectáculo por encima de la profundidad de juego. Esto ha conseguido enganchar a todo tipo de público, atraído también por su apabullante oferta de equipos y opciones, y por su espectacular apartado sonoro, aunque también ha ahuyentado a los jugadores que exigen una simulación más dura y realista. Con la salida de PS2 pensamos que llegarían nuevos aires a la saga, pero en la primera entrega para esta consola, la del año pasado, no ocurrió nada, salvo el esperado salto técnico. Así que la del 2002 tenía que ser la elegida, y por fin nos hemos encontrado con una novedad de contundente influencia en el desarrollo de los partidos.

NUEVO SISTEMA DE PASES. El asunto consiste en un nuevo sistema de pases, que permite una mayor participación del usuario a la hora de decidir a dónde enviar el balón. Al contrario que antes, cuando todo se limitaba a pasar directamente al jugador más cercano o enviar un pase en profundidad a donde saliera, ahora tenemos prácticamente en nuestras manos la posibilidad de mandar el balón al punto exacto que queramos. Pero vamos por partes. Imagináos que lleváis el balón controlado por un jugador. En ese momento pedís a vuestros compañeros que se desmarquen (pulsando el botón L1) de forma que mediante una línea de puntos que aparece momentáneamente podéis ver su trayectoria al iniciar la carrera. Es entonces cuando llega el momento de elegir el pase que vamos a dar. Puede ser raso o elevado y podemos ajustar con gran precisión tanto la fuerza -para la que contamos con una barra que aumenta cuanto más tiempo tengamos pulsado el botón- como la dirección, y, una vez haya salido el balón, también podemos ►

Los penalties resultan muy fáciles de ejecutar. Sólo exigen sangre fría.



Las faltas al borde del área también han sido mejoradas. Ahora sí es posible marcar goles ajustando la fuerza, la dirección y el efecto del disparo.

Tipo: **Deportivo**
Compañía: **EA Sports**
Distribuidora: **Electronic Arts**

Precio: **10.990 ptas. (66,05€)**
Jugadores: **De 1 a 8** **(TP)**
Idioma: **Castellano**



Los remates siguen siendo muy fáciles de realizar en cualquier posición.



Falta. El árbitro se dirige a amonestar al infractor.

Creando estrellas

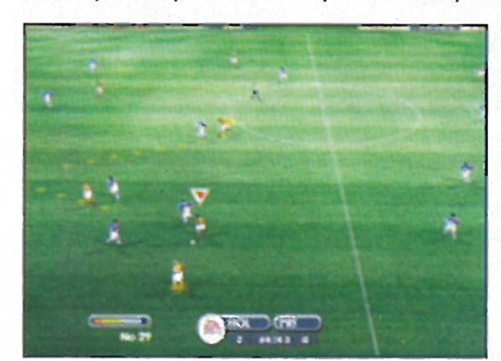


A pesar de su alucinante catálogo de equipos, «FIFA 2002» incluye también opciones para editar jugadores y equipos, configurando sus características físicas y técnicas.



El nuevo sistema de pases

Se trata de la mayor novedad del juego. El objetivo es que el usuario pueda tener libertad total a la hora de realizar un pase, en vez de ajustarse a los limites de anteriores entregas. Para ello contamos con una barra que regula la fuerza (cuanto más tiempo tengamos pulsado el botón), la posibilidad de elegir la dirección (dependiendo hacia donde vaya avanzando el jugador) e imprimir efectos al balón. Todo esto, junto a la nueva opción de pedir los desmarques de los compañeros, cuya trayectoria se señala con una línea de puntos.



Dos compañeros se desmarcan. Llega el momento de decidir a quién enviar el pase. ¿Llegará?



Jugada de peligro. La línea de puntos nos señala hacia donde se dirige nuestro compañero



Al desmarcarse. los jugadores incluso levantan el brazo pidiendo el balón. ¿Podremos llegar hasta allí?

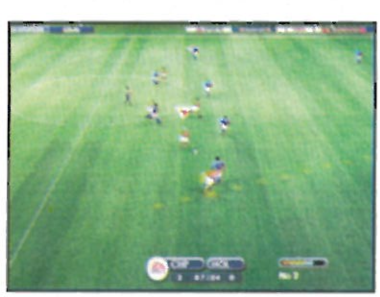


Cuando el jugador inicia el desmarque aparece una estela tras de sí. Mirad que pase al hueco.

El nuevo sistema de pases MEJORA la notablemente la clásica simulación de «FIFA»



Los porteros están muy bien animados









«FIFA» combina secuencias de animación tan alucinantes como ésta, con algunas que resultan bruscas y poco realistas.

Infinidad de competiciones



«FIFA» vuelve a ofrecernos multitud de competiciones, desde 15 ligas nacionales europeas, incluida la española, hasta la clasificación real del Mundial del 2002 o la LIga de Campeones. Y esta vez incluso hay torneos de bonificación.



A pesar de las novedades en la simulación, los partidos en «FIFA» no han perdido su esencia, y volvemos a encontrarnos con encuentros entretenidos, llenos de goles y ocasiones.



El juego incluye 8 cámaras disponibles, a las cuales se les puede ajustar tanto la altura como el zoom, de modo que podamos encontrar nuestra vista preferida

¡Viva el fútbol!






Una vez más, EA nos sorprende con la inclusión de nuevas secuencias para las celebraciones de los goles, las protestas, o los lamentos por el fallo de un gol o por una derrota, que ayudan a subir la temperatura futbolística del juego. Eso sí, aquí se aprecia que la recreación de los rostros de los jugadores no alcanza el nivel visto en otros juegos.

imprimir un efecto hacia uno u otro lado. ¿Qué nos permite esto? Pues infinidad de posibilidades: enviar un balón en profundidad por detrás de la defensa, cambiar el juego de banda, dejar sólo a un compañero delante del portero con un envío preciso... en fin, cualquier cosa que se nos ocurra. Por supuesto, dominar este sistema no es moco de pavo, pues hay que ser muy rápido de ideas, tener buena visión de juego y habilidad con el pad. Ahora bien, una vez consigáis cierto dominio, se pueden completar jugadas alucinantes. Además, a esto hay que añadir el nuevo y sencillo sistema de paredes, que se realizan pulsando simplemente el joystick derecho, y resultan muy eficaces. Lógicamente, todo esto afecta de forma brutal a la simulación, puesto que se abre un nuevo campo para la improvisación del jugador, y se evita en parte el estilo mecánico de las entregas anteriores.

SE MANTIENE LA ESENCIA FIFA

Eso sí, el resto de los aspectos futbolísticos no han cambiado lo más mínimo, y de nuevo nos encontramos con una gran facilidad a la hora de conducir el balón y rematar a puerta, y unos partidos repletos de goles y muchas ocasiones, algo que no gusta a todo el mundo. Es el mismo juego comercial -apto para todos los públicos- de siempre, pero con un importante avance en la simulación. Porque, en cualquier caso, y aún con la trascendental innovación que supone el susodicho sistema de pases, «FIFA» sigue manteniendo sus constantes vitales, que ofrecen sus ventajas y sus inconvenientes. Las ventajas son muchas. Esta vez se incluyen aún más equipos que nunca, torneos para parar un tren, el inmenso catálogo de opciones habituales y la alucinante narración de los radiofónicos Manolo Lama y Paco González.

Y en cuanto a los inconvenientes, hay que señalar el estancamiento del motor gráfico, que sigue arrastrando unas animaciones mejorables y un extraño movimiento del balón, además de los mencionados aspectos de la simulación que resultan cuando menos discutibles.

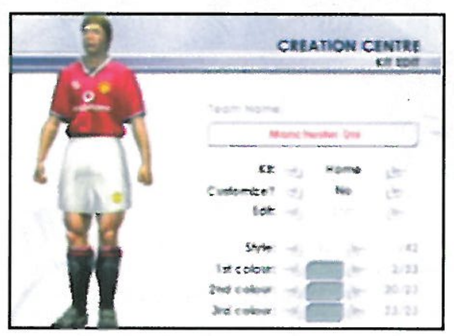
Al nuevo «FIFA» le han venido muy bien nuevos aires en la simulación pero sus habituales armas (equipos, torneos, opciones y narración) siguen siendo su mejores garantías.

Manuel del Campo

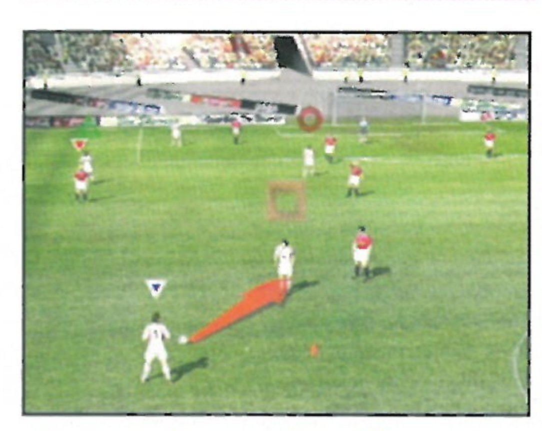


¡450 equipos reales!





«FIFA» sigue a años luz de los demás juegos de fútbol con su apabullante catálogo de equipos: nada menos que 450 en total, con 125 selecciones nacionales y 16 ligas de clubs europeas, con todos sus nombres reales. Eso sí, Roberto Carlos aparece como lateral derecho...



¿Me lo repite, por favor?



También en esta ocasión «FIFA» nos permite repetir cualquier jugada en cualquier momento del partido, y una vez allí podemos jugar con los ángulos de cámara, el zoom, la cámara lenta o rápida o incluso ver la jugada desde el punto de vista de cualquiera de los 22 jugadores.

Una vez más, «FIFA» vuelve a apabullarnos con su INMENSO catálogo de equipos, torneos y opciones y con su ALUCINANTE apartado sonoro.



Otros de los nuevos movimientos es la posibilidad de sacar al portero pulsando L1 para tapar más huecos



Las paredes se ejecutan ahora pulsando el joystick derecho. Resultan muy sencillas y efectivas a la vez.



Alternativas: *Aunque a continuación vais a disfrutar de una completa comparativa de los mejores simuladores de fútbol para PS2, os adelantamos que las alternativas a «FIFA 2002» están muy claras: por un lado, «Pro Evolution Soccer» de Konami, y por el otro, «Esto es Fútbol 2002» de Sony. Cualquiera de los tres es un gran simulador de fútbol.*

En el banquillo



Siguiendo la última línea, las opciones tácticas son suficientes, aunque no apabullantes.

Gráficos: 85

A pesar de ofrecer un gran nivel, sigue arrastrando algunos pequeños problemas en las animaciones y en el movimiento del balón. En cualquier caso, muy buenos.

Sonido: 95

De nuevo, la impresionante narración de Lama y González, idéntica a la de los partidos en la radio, se luce en el juego. Los efectos de sonido también son muy buenos.

Jugabilidad: 90

La inclusión del nuevo sistema de pases ha supuesto todo un acierto y sigue combinándose con un estilo muy asequible apto para todos los públicos.

Diversión: 90

Las mejoras jugables aumentan la diversión de los partidos, pero una vez más, aquí mandan la infinidad de equipos, torneos y opciones.

Opinión:

Para que os quede claro: «FIFA 2002» es el mismo «FIFA» de siempre, pero con una notable novedad en la simulación. Esto quiere decir que ninguno os va a ofrecer más equipos, opciones y torneos, que su apartado sonoro es alucinante, pero también que su estilo de juego no es demasiado profundo, para bien y para mal, y que sus gráficos son mejorables. Desde luego, nadie puede negar que se trata de un simulador muy divertido, atractivo y que tiene todas las papeletas para convertirse en el juego ideal para la mayor parte de los usuarios.

Valoración 90

La simulación (casi) perfecta

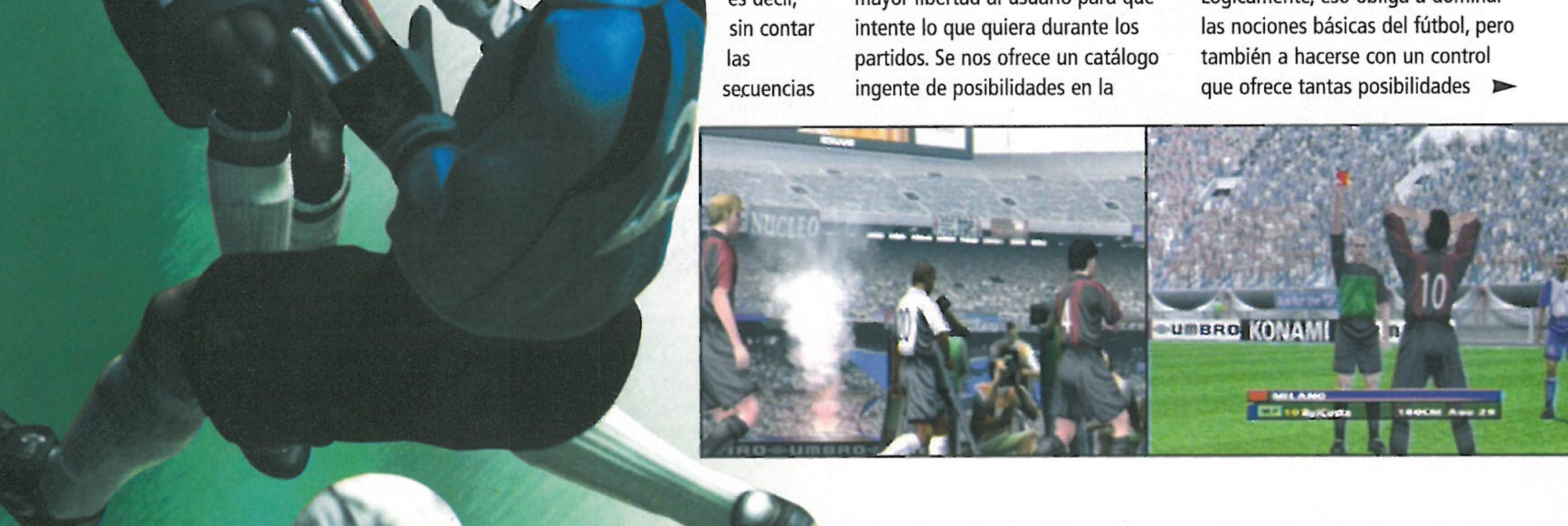
El estreno de la serie «Pro Evolution» en PS2 apuesta por el continuismo. Konami ha recuperado el estilo de la serie en PlayStation, aprovechando al máximo las posibilidades técnicas de esta nueva consola, volviendo a lograr una simulación tan profunda como irresistible.



Lo bueno de ofrecer un estilo de simulación tan profundo, de posibilidades ilimitadas en el juego, es que permite repetir (con algunas variaciones, claro) la fórmula en sucesivas versiones sin que llegue a cansar. Cualquiera que haya jugado a «Pro Evolution» en PlayStation sabrá reconocer al instante esta nueva entrega de la saga. Bueno, al menos en cuanto a la simulación se refiere, porque el impulso técnico que ha sufrido el juego con respecto a la versión de 32 bits ha sido espectacular. Sin duda alguna, «Pro Evolution» es el juego de fútbol que ofrece el nivel gráfico más impresionante durante los partidos, es decir, sin contar las secuencias de las celebraciones, protestas, etc. (que también son muy buenas, pero sorprenden menos). Y todo ello es debido al sensacional trabajo en la animación de los jugadores. Los movimientos son tan reales y ofrecen tal cantidad de detalles que parecen no tener fin. Y lo mejor de todo es que no son simples alardes gráficos, sino que están al servicio de una simulación que apuesta sobre todo por el realismo. Una combinación perfecta para lograr un objetivo claro: fútbol puro y duro.

LA SIMULACIÓN MÁS EXIGENTE.

En «Pro Evolution» no hay pautas que seguir, ni jugadas que sean más efectivas que otras en base a rutinas. Todo es posible, pero al mismo tiempo, casi todo es difícil. Digamos que es el juego que deja mayor libertad al usuario para que intente lo que quiera durante los partidos. Se nos ofrece un catálogo ingente de posibilidades en la simulación, y un apartado gráfico que las refleja con todo lujo de detalles, y a nosotros nos corresponde intentar cualquier cosa que se nos pase por la cabeza. Por supuesto, con el escalado de dificultad que posee el fútbol real, es decir, lo más fácil es pasar el balón a un compañero que está al lado, y lo más difícil (si es que es posible) sería regatearse a medio equipo contrario y meterse con el balón en la portería. Dentro de ese abanico, cualquier jugada está al alcance: pases al hueco, aperturas a las bandas, regates, paredes, disparos a puerta, amagos...y todo con un realismo inaudito. Por ejemplo, jamás veréis a un jugador que dispara bien a puerta si está en una posición forzada. Ni tampoco que un jugador controla un balón que viene como un obús. Lógicamente, eso obliga a dominar las nociones básicas del fútbol, pero también a hacerse con un control que ofrece tantas posibilidades ➤



- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Konami**
- Distribuidora: **Konami**
- Precio: **10.490 ptas. (63,07€)**
- Jugadores: **De 1 a 8** (TP)
- Idioma: **Castellano**

Estudio Estadio



Sí, porque lo que Konami nos ofrece es la repetición de los goles y las mejores jugadas después del partido, eso sí, con un criterio de selección muy bueno. Por contra, no existe la opción de parar el juego y repetir cualquier jugada, y sólo tras un gol podremos jugar con las cámaras y grabarlo.



Los partidos en «Pro Evolution» no suelen estar repletos de goles. Como simulador realista. los resultados son normalmente cortos, aunque eso no resta ni diversión ni espectáculo al juego.



Los regates requieren habilidad y hacerlos en el momento justo. Cuando salen es una delicia.



Su simulación apuesta por el REALISMO y ofrece al jugador INFINITAS posibilidades



El juego ofrece 9 cámaras, con ajustes de zoom y altura.

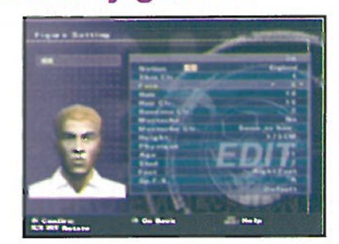


Al igual que todo, para marcar una falta habrá que practicar mucho.



El gran nivel gráfico del juego también alcanza a las secuencias de celebración y protestas, con una variedad muy atractiva. Las caras de los jugadores no llegan al nivel de «Esto es...»

Creando jugadores



En vista de que faltan algunos nombres reales, siempre podemos recurrir a este completísimo editor con el que podemos crear a cualquier jugador.

Catálogo de equipos



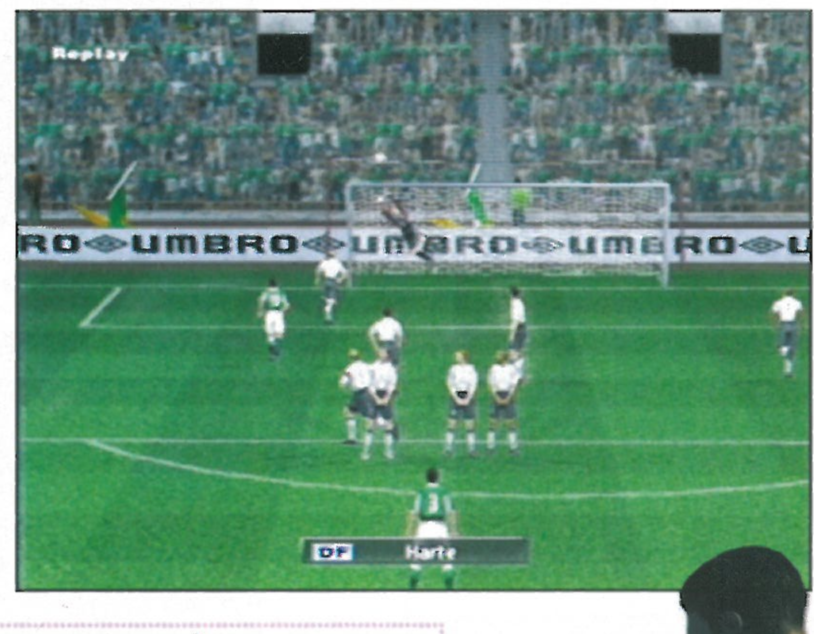


«Pro Evolution» cuenta con 32 clubs, con 4 españoles (Madrid, Barcelona, Deportivo y Valencia) y 4 suramericanos, más 53 selecciones nacionales de todo el mundo. Todos los nombres de los jugadores son reales, salvo los suramericanos, que por problemas de licencias, están algo cambiados (Roberto Larcos, por Roberto Carlos)

Sólo su ESCASEZ de equipos y torneos, y la SOSA narración en castellano empañan su gran calidad



Para rematar a puerta habrá que pulsar el botón en el momento justo. No resulta fácil.



Movimientos súper reales





La calidad de las animaciones está al servicio de la simulación, y así veremos como los jugadores disparan dependiendo de su posición, como meten el codo en los saltos, la punta del pie cuando llegan forzados, etc.

➤ que no son fáciles de asimilar. Es por eso que cuenta con un modo entrenamiento muy completo donde se explica cómo realizar casi todos los movimientos, y en el que, por cierto, se pueden comprobar las nuevas posibilidades y los cambios en el control con respecto a la última versión de PlayStation. Ahí es donde se puede apreciar que estamos ante la simulación más profunda del mercado, pero también la más dura y exigente, porque todo se desarrolla bajo las leyes del fútbol, en las que también entra la suerte, claro.

ESCASOS EQUIPOS Y TORNEOS.

Por desgracia, este nuevo «Pro Evolution» sigue cojeando por el lado de siempre, el número de equipos y torneos:. 32 clubs, con sólo 4 equipos españoles, y 53 selecciones, que sólo incluyen los nombre reales de los jugadores europeos, son un escaso bagaje frente a lo que ofrecen otros títulos. Esto también provoca un discreto número de competiciones, en la que la Master Ligue resulta la más atractiva. Todo esto, más la sosilla narración en castellano, son las rémoras de este juego. Por lo demás, su simulación -siempre que se le dedique tiempo y se tenga cierta habilidad- y su apartado gráfico rayan la perfección.

Manuel del Campo



El detalle llega hasta tal punto que los porteros siguen la trayectoria del balón con la mirada.



La pizarra



Konami ha incluido las opciones estratégicas con más posibilidades que se hayan visto en un juego de fútbol. En la línea de todo el juego.

El entrenamiento



En ningún otro simulador es tan importante. Dentro de este modo podemos asistir a las explicaciones de casi todos los movimientos disponibles (algunos tendréis que aprenderlos vosotros). Después, podremos practicar en un terreno de entrenamiento cualquiera de las jugadas disponibles. Os aconsejamos que le dediquéis tiempo porque si no no habrá forma de dominar este simulador.



Alternativas: En seguida las veréis con más detalle, pero con similar calidad pero diferente estilo están «FIFA 2002» y «Esto es Futbol 2002».



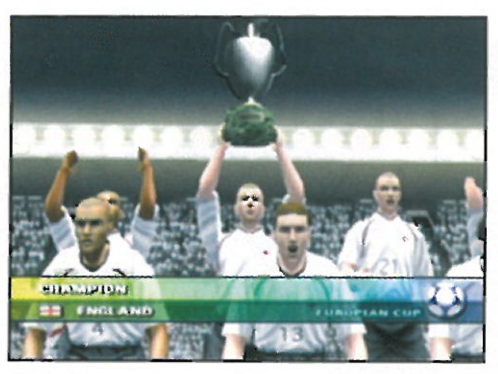




Ejemplo de posibilidades: los centros al área pueden ser altos, botando o rasos y fuertes. Casi todas las opciones están recogidas en el juego.

Las competiciones





El escaso catálogo de equipos condiciona lógicamente la cantidad de competiciones. Como es obvio, aquí no se pueden disputar ligas nacionales, y de hecho no hay ningún tipo de torneo oficial. Todo se reduce a una liga entre selecciones, 6 copas diferentes (4 continentales, 1 intercontinental y la copa Konami) y la llamada Master League, que es una especie de Liga de campeones en la que participan los 32 clubs disponibles. Por suerte, todas estas competiciones son configurables, de forma que se pueden adaptar al número de usuarios humanos.

Gráficos: 93

Su calidad en las animaciones es extraordinaria, con el añadido de que están al servicio de la simulación. Diseño de jugadores y estadios y secuencias grabadas también rayan a excelente nivel.

Sonido: 72

El sonido ambiente está muy logrado, pero el tema de las narraciones, a pesar de estar en castellano, no es el fuerte de Konami. Es algo sosilla.

Jugabilidad: 92

Es un simulador realista, no es fácil asimilar todas sus posibilidades y puede hacerse duro, pero amigo, si te gusta el fútbol de verdad, ninguno te va a proporcionar sensaciones más alucinantes.

Diversión: 90

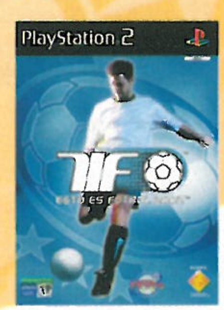
Cuenta con la rémora de su escasez de equipos y torneos, y sus simulación no es para todos los públicos, pero logra momentos durante los partidos que ningún otro juego de fútbol puede igualar.

Opinión:

Konami ha sabido adaptar a la perfección a PS2 el estilo realista, duro y alucinante de su juego de PlayStation. «Pro Evolution Soccer» es un «ISS Pro» en su máxima expresión, con unos gráficos increíbles, una simulación más profunda e infinidad de detalles, pero también con un catálogo de equipos y torneos bastante discreto y un apartado sonoro que cojea por el lado de la narración. Si estos últimos aspectos no os importan, y os gusta el fútbol de verdad, su simulación es la mejor.

Valoración 91

ELIGE TU JUEGO DE F

JUEGO	FICHA	GOLES A FAVOR
FIFA 2002 	 ☐ COMPAÑÍA **EA SPORTS** ☐ PRECIO **10.990 ptas. (66,05€)** ☐ LANZAMIENTO **15 Noviembre**	▲ Catálogo inmenso de equipos: 450 equipos, con 325 clubs, 125 selecciones nacionales, todas con sus plantillas actualizadas y los nombres reales de los jugadores. ▲ Gran variedad de torneos: 16 ligas nacionales europeas, clasificación para el mundial real, liga de Campeones, UEFA y torneos de bonificación. ▲ Sistema de pases innovador: con gran influencia en el desarrollo de los partidos, bien resuelto y muy divertido en la práctica ▲ Amplio y completo catálogo de opciones: Edición de jugadores y equipos, configuración del juego, tácticas, repeticiones en cualquier momento del partido y 8 cámaras ajustables. ▲ Narración en castellano excelente, con Manolo Lama y Paco González.
ESTO ES FÚTBOL 2002 	 ☐ COMPAÑÍA **SONY** ☐ PRECIO **9.990 ptas. (60,05€)** ☐ LANZAMIENTO **Ya disponible**	▲ Nivel gráfico de gran calidad, con una perfecta recreación de los rostros de los jugadores. ▲ Gran variedad de equipos: 320 entre clubs europeos, suramericanos, equipos históricos y selecciones. Todos los nombres de los jugadores son reales, pero los clubs solo cuentan con el nombre de la ciudad. ▲ Gran variedad de torneos: 9 ligas europeas, 6 torneos de selecciones y 6 torneos especiales. ▲ Simulación sencilla y espectacular. Ofrece gran cantidad de posibilidades, pero todas muy fáciles de ejecutar.
PRO EVOLUTION SOCCER 	 ☐ COMPAÑÍA **KONAMI** ☐ PRECIO **10.490 ptas. (63,05€)** ☐ LANZAMIENTO **23 Noviembre**	▲ Simulación muy profunda, de infinitas posibilidades y muy realista. Libertad total para el usuario en cada partido. Aprendizaje progresivo. ▲ Apartado gráfico excelente, con especial mención para las animaciones de los jugadores durante el partido, muy realistas y al servicio de la simulación. ▲ Muy buen catálogo de opciones tácticas y de edición de jugadores ▲ 5 niveles de dificultad bien ajustados. ▲ Modo entrenamiento muy completo y práctico.

ÚTBOL

Los aficionados al fútbol tenemos un problema en PS2. Nos hemos encontrado con tres juegos tan buenos, que cuesta decidirse por uno u otro. No os preocupéis. Con esta comparativa, os quedará totalmente claro cuál es el que mejor se adapta a vuestros gustos.

GOLES EN CONTRA	CÓMPRALO SI...	PUNTUACIÓN
▼ Motor gráfico: faltan cuadros de animación en algunos movimientos. El diseño de los jugadores es mejorable. Extraño movimiento del balón. ▼ Sólo tres niveles de dificultad. Algo descompensados. ▼ Algunos aspectos de simulación discutibles: demasiada facilidad en los disparos a puerta, exagerado sprint, poca importancia de los regates, entradas en tackle demasiado efectivas.	...Te gusta disponer de un catálogo inmenso de equipos y selecciones con todos los nombre reales de los jugadores, gran variedad de torneos para disputar, una narración igualita que la de la radio, y además te va una simulación directa y no demasiado exigente.	■ **GRÁFICOS** 85 ▲ Diseño de estadios ▼ Algunas animaciones ■ **SONIDO** 95 ▲ Narración radiofónica ▼ Nada ■ **JUGABILIDAD** 90 ▲ El nuevo sistema de pases ▼ Poco realismo a veces ■ **DIVERSIÓN** 90 ▲ Infinidad de equipos ▼ Simulación poco profunda **valoración 90**
▼ Escasez de cámaras disponibles. Las animaciones son mejorables. ▼ Para los más exigentes su simulación puede resultar demasiado sencilla. ▼ Narración de los partidos algo discreta.	...Buscas un juego equilibrado, con una simulación muy asequible y muy sencillo de jugar, pero espectacular y con bastantes posibilidades, y que cuente con un catálogo de equipos opciones y torneos muy completo.	■ **GRÁFICOS** 91 ▲ Las caras de los jugadores ▼ Algunas animaciones ■ **SONIDO** 75 ▲ Efectos de sonido ▼ Narración ■ **JUGABILIDAD** 91 ▲ Control muy sencillo... ▼ ...Quizá demasiado ■ **DIVERSIÓN** 90 ▲ Equilibrio general ▼ Poca curva de aprendizaje **valoración 90**
▼ Su simulación puede hacerse muy dura y exigente para los menos hábiles. ▼ Escaso catálogo de equipos y torneos: 32 clubs (4 españoles) y 53 selecciones nacionales. 1 liga de selecciones 6 copas y una liga de clubs son sus torneos. ▼ No se puede ver las repeticiones en cualquier momento. ▼ Narración en castellano muy discreta.	..Lo que te gusta en un juego de fútbol es una simulación profunda, exigente y realista, que no te ponga límites a la hora de intentar cualquier cosa, con un apartado gráfico impresionante, sin importarte demasiado su escasez de equipos y torneos.	■ **GRÁFICOS** 93 ▲ Las animaciones ▼ Nada ■ **SONIDO** 72 ▲ Efectos de sonido ▼ Narración ■ **JUGABILIDAD** 92 ▲ Infinitas posibilidades ▼ Bastante exigente ■ **DIVERSIÓN** 90 ▲ Sensaciones impagables ▼ Escasez de equipos **valoración 91**

ASÍ OPINAN LOS EXPERTOS

MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas

No es que no quiera mojarme, pero la verdad es que me cuesta decantarme por uno de estos tres juegazos. Lo ideal sería una mezcla de los tres, pero de momento no parece posible. Desde luego, «Esto es Fútbol 2002» es el más equilibrado y su simulación está al alcance de todos los públicos. Y «FIFA» ha mejorado mucho con sus nuevo sistema de pases. Pero yo, como buen futbolero, sigo alucinando con la genial simulación de «Pro Evolution», a pesar de su escasez de equipos y torneos.

GABRIEL PICHOT:
Redactor de Hobby Consolas

Hay cosas que nunca cambian. «FIFA» sigue siendo el rey indiscutible en cuanto a equipos, mientras que «Pro Evolution» seduce por su sensacional jugabilidad. Entre ambos, se abre paso «Esto es fútbol», que coge un poquito de cada, y que es seguramente el que más satisfará al usuario medio. Pero si de lo que hablamos es de de verdadero fútbol, no tengo más remedio que decantarme por el realismo y las sensaciones que transmite «Pro Evolution», aunque se quede corto en equipos.

lo que opinan otras revistas...

DANIEL ACAL
Redactor de PlayMania

Esta "temporada" nos deja mejoras en las tres series, pero lo cierto es que tanto «Pro Evolution» como «FIFA» mantienen sus señas de identidad, quedando «Esto es fútbol» como un sorprendente "híbrido" entre los dos. De todos modos, como buen amante del fútbol, me quedo con el realismo de «Pro Evolution», pues en este deporte no es sólo cuestión de licencias o de que Kluivert se parezca a Kluivert.

JOSE LUIS SANZ
Redactor Jefe de Computer Juegos

Mi preferido es «Pro Evolution», por realismo de concepción táctica y posibilidades de juego, aunque necesita mucho entrenamiento para controlar todas sus opciones de forma instintiva. «FIFA» comienza a ver la luz en su túnel de injugabilidad con algunos aciertos, como el de los pases, por ejemplo, y «Esto es Fútbol» nos seduce con muchas licencias, pero olvidando la esencia del fútbol y algunas leyes físicas.

Te lo vas a pasar "de miedo"

SILENT HILL 2®

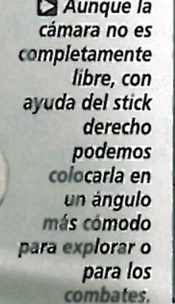
Si le preguntáis a cualquiera por su serie de terror favorita, seguramente responda que «Resident Evil». Ahora bien, preguntadle con qué juego ha pasado más miedo y os dirá que fue cuando visitó el pueblo de Silent Hill. ¿Os atrevéis a volver a sus calles...?

Estamos seguros de que a ninguno de nosotros se le ocurriría aventurarse sólo en un pueblo abandonado, por mucho que nos intrigase recibir una carta de nuestra esposa... muerta hace tres años. Pero James, el protagonista de «Silent Hill 2», es un tipo valiente, y como no se acuerda de lo mal que lo pasamos hace un par de años en el juego de PlayStation, está dispuesto a pasar aproximadamente 11 horas de auténtico terror para resolver este curioso misterio.
Así que ahí nos tenéis a nosotros, muertos de miedo delante de unos escenarios en los que prácticamente no se distingue nada por culpa de la espesa niebla que cubre las calles. Y claro, sólo hace falta que le echéis un vistazo a las pantallas de aquí al lado para ver cómo se las gastan los muchachos de Konami a la hora de diseñar escenarios. Un hospital abandonado o un hotel de recreo se pueden convertir en lugares de pesadilla con unos cuantos toques de óxido aquí y una mancha de sangre por allá. ¡Ah! y la guinda se encargan de ponerla unos cuantos monstruos (en su pleno sentido, porque no tienen ni forma definida) que se dedican a "pulular" por los pasillos.

TERROR "DEL BUENO"

Pero no esperéis los sobresaltos de siempre, ya que en lugar de unos cuantos sustos bien calculados o los zombis de turno, «Silent Hill 2» se apoya en nuestra imaginación para meternos el miedo en el cuerpo. Para que os hagáis mejor una idea, a cualquiera le aterraría toparse con un "perro-zombie", pero el "canguis" que provocan unos misteriosos gemidos en un quirófano casi a oscuras que estaba vacío hace un segundo también es para hacérselo en los pantalones. Es decir, es un tipo de miedo más sugerente que explicito, y que juega con el terror a lo que no vemos, a lo desconocido.
Afortunadamente no estamos sólos en este pueblo fantasma. A lo largo de «Silent Hill 2» vamos a contar con la ayuda (si se puede llamar así) de unos cuantos personajes secundarios, tan inquietantes como los gemidos que os contábamos antes, y de nuestra inseparable linterna que, de paso, sirve para mostrar unos espectaculares efectos de luz en tiempo real al alumbrar con su haz el interior de los edificios. Y, por supuesto, también residen en el pueblo 5 tipos de engendros dispuestos a hincarnos ►







Aunque la cámara no es completamente libre, con ayuda del stick derecho podemos colocarla en un ángulo más cómodo para explorar o para los combates.



Entre las nuevas localizaciones destacan la cárcel o el hotel.

- Tipo: **Aventura de acción**
- Compañía: **Konami**
- Distribuidora: **Konami**
- Precio: **11.490 ptas. (69,05€)**
- Jugadores: **1** **(+18 años)**
- Idioma: **Castellano (textos)**

Un paseo en barca



El minijuego de la barca es otra de las novedades de «Silent Hill 2». En el nivel de dificultad más alto, cada uno de los sticks del Dual Shock representa uno de los remos, que debemos mover coordinadamente para avanzar sobre el agua.



Los decorados son tan poco apacibles como esta habitación de hospital destrozada. Por supuesto, la cosa es peor en la dimensión oscura...

Aunque «Silent Hill 2» NO destaca por su apartado técnico, su argumento, ambientación y puesta en escena consiguen su objetivo: hacernos pasar verdadero TERROR.





El argumento del juego (nada fácil de entender) es exclusivamente para adultos, lo mismo por resultar macabro, que por el vocabulario "explícito" que utiliza alguno de los personajes.

Terror psicológico





Más que enemigos asquerosos o sustos repentinos, en este juego se busca el miedo inquietante, terror a los desconocido, haciendo uso de gemidos en la oscuridad y cosas por el estilo.



James debe encontrar a su esposa desaparecida.



Por fin podemos disparar en movimiento.

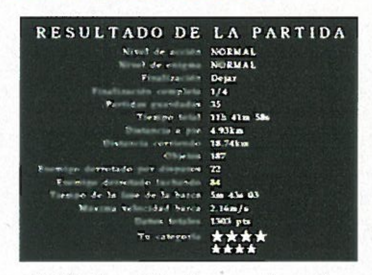


Casi la mitad del juego se desarrolla caminando entre la niebla por las calles de Silent Hill.



Los efectos de luz en tiempo real consiguen darle a las estancias un toque fantasmagórico.

El final de la historia



El DVD tiene 5 finales, que dependen del tiempo transcurrido, de los enemigos derrotados y de la puntuación obtenida en los puzzles. Aquí se puede ver el "examen final".



El "hombre-pirámide" encarna la maldad de Silent Hill ¿Se le podrá matar con balas? Eso esperamos.



Ya está confirmado que la edición española incluye el DVD extra con el "making of" que traía en Japón.

Los habitantes de Silent Hill







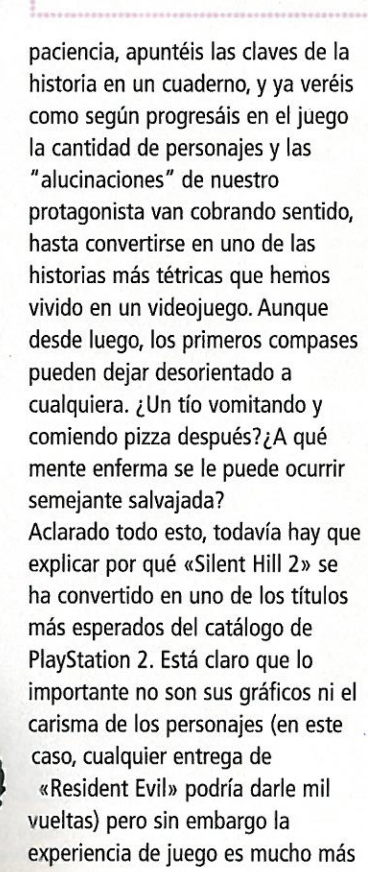


Nuestros acompañantes son un desequilibrado llamado Eddie, Laura, una niña enigmática que parece saber algo, Ángela (la única que parece ayudarnos) y la bella María, muy parecida a nuestra propia esposa.

el diente en cuanto les demos la espalda. Y además, a todo esto hay que unirle un par de enemigos finales y unos cuantos puzzles (bastante entretenidos pero no excesivamente complicados) que se encargan de amenizar nuestra marcha en determinados momentos. Vamos, que con todo este cóctel os podemos asegurar que os vais a quedar pegados al pad y con los ojos clavados en la pantalla durante toda la aventura, a menos que alguno no pueda resistirse y acabe pausando el juego para respirar profundamente durante unos instantes y de paso tragar un poco de saliva...

UNA HISTORIA ENREVESADA

Puede que después de contaros todo esto, se os haya pasado por la cabeza la idea de que «Silent Hill 2» es un "survival horror" como cualquier otro, pero la "gracia" del juego no descansa en su apartado visual, no demasiado brillante, o en su número de monstruos, sino en un argumento que se va complicando por momentos. Nuestro consejo es que tengáis un poco de paciencia, apuntéis las claves de la historia en un cuaderno, y ya veréis como según progresáis en el juego la cantidad de personajes y las "alucinaciones" de nuestro protagonista van cobrando sentido, hasta convertirse en uno de las historias más tétricas que hemos vivido en un videojuego. Aunque desde luego, los primeros compases pueden dejar desorientado a cualquiera. ¿Un tío vomitando y comiendo pizza después?¿A qué mente enferma se le puede ocurrir semejante salvajada?



Aclarado todo esto, todavía hay que explicar por qué «Silent Hill 2» se ha convertido en uno de los títulos más esperados del catálogo de PlayStation 2. Está claro que lo importante no son sus gráficos ni el carisma de los personajes (en este caso, cualquier entrega de «Resident Evil» podría darle mil vueltas) pero sin embargo la experiencia de juego es mucho más intensa e inquietante que en cualquier otro survival. Y para colmo de "miedos" el "Silent Team" ha desarrollado un innovador sistema de sonido (el S-Force 3D Sound) que consigue emular con tan sólo dos altavoces estéreo, el efecto del sonido envolvente.

Ya sólo nos queda daros un par de advertencias: la primera de todas es que este es un juego para "disfrutar" sólos y con la luz apagada, y la segunda, que se abstengan de probarlo las personas con problemas cardíacos, no vaya a ser que con tanto terror al final vayamos a tener un disgusto. Bueno, si os atrevéis (y si sois mayores de 18 años) podéis aventuraros en las calles de este misterioso pueblo de los Estados Unidos, y ya no podréis decir que nosotros no intentamos avisaros de lo que le pasa a todo el que se ha adentrado por sus calles...

David Martínez

Una historia de pesadilla







En «Silent Hill» nuestras obsesiones se hacen realidad. Nuestra esposa muerta hace años nos escribe una carta para que vayamos a buscarla, y allí conocemos qué es lo que realmente nos ocurrió cuando visitamos el pueblo por última vez. Escalofriante.



Buscar entre la basura puede ser una manera de encontrar una llave.



Los puzzles no son demasiado difíciles, ya que podemos seleccionar su dificultad.





María nos ayudará a recorrer la prisión de Silent Hill, con la única condición de que la protejamos de los monstruos.



Alternativas: *Quizá no esté a la altura de «Code Veronica» o de «Alone» en sus apartados técnicos, pero desde luego, si queréis pasar miedo «Silent Hill 2» es vuestro juego.*

Los enemigos finales

Aunque sólo aparecen 3 enemigos finales en todo el juego, el hombre pirámide nos sorprenderá en repetidas ocasiones. Casi como el Némesis de «Resident Evil 3». Con un poco de suerte, y unos cuantos cargadores para nuestro fusil, ninguno de los enfrentamientos es difícil.





Gráficos: 74

El aspecto "sucio" de las pantallas es intencionado, así como la niebla que lo cubre todo, pero el resultado final, aunque inquietante, no está a la altura de lo que estamos acostumbrados a ver en el género últimamente.

Sonido: 89

La música, que sólo aparece en determinados puntos del escenario, unida a los murmullos y chirridos que se escuchan en el juego, consigue ambientar a la perfección y potenciar el esperado efecto de "terror psicológico".

Jugabilidad: 90

Un nuevo y eficaz sistema que nos permite movernos a la vez que combatimos, y las "miradas" de protagonista sobre los elementos del decorado, suavizan la jugabilidad del primero. Además podemos elegir de manera separada la dificultad de puzzles y combates, según nuestra habilidad.

Diversión: 92

Cinco finales diferentes y un argumento de lo más tétrico y enrevesado hacen que la "peor" noche de nuestra vida sea también una de las más divertidas.

Opinión:

La verdad es que al empezar a jugar decepciona un poco por la falta de tensión y porque el apartado gráfico no es todo lo bueno que cabría esperar, pero tras unas cuantas horas vamos comprobando cómo una fascinante ambientación sonora, una historia inquietante y unos parajes de pesadilla hacen que «Silent Hill 2» se convierta en la aventura más terrorífica para PS2.

Valoración 89

Toda película de Disney viene acompañada de su correspondiente videojuego y, dicho y hecho, aquí tenemos «Atlantis», con una ambientación propia de las historias de Julio Verne y un estilo plataformero asequible para todas las edades.

Plataformas bajo el mar

Disney ATLANTIS EL IMPERIO PERDIDO



¿Tigres dientes de sable y escarabajos voladores en Atlantis? Pues sí, quién iba a decir que era la fauna que nos esperaba ahí abajo...

El continente perdido de la Atlántida ha sido inspiración para incontables escritores, y más recientemente, para directores de cine y programadores de videojuegos. Ahora es la nueva película de Disney, y en ella está basado este juego. «Atlantis: el imperio perdido» es un plataformas 3D que nos mete en la piel de varios personajes que van a la búsqueda de la mítica ciudad sumergida. A lo largo del juego manejamos a Milo, el jefe del grupo, a la vez que alternamos el control con el resto del equipo para aprovechar las habilidades especiales de cada uno siempre que la situación lo requiera. Así, con la misma facilidad con la que un personaje vuela una columna para construir un puente, otro arregla cualquier aparato mecánico estropeado. Nuestro viaje a la Atlántida no es, para nada, aburrido y tan pronto nos vemos saltando por unas rocas tambaleantes por encima de un río de lava, como estamos conduciendo un camión por un risco o un artefacto Atlante mientras perseguimos al malo de turno, siempre acompañados de las mismas melodías y las voces dobladas de la película.

EL AMBIENTE DE LA PELÍCULA

Todos estos niveles están generados en 3D con total libertad de movimientos, y si bien están un tanto vacíos, recrean, al igual que el aspecto de los personajes, todo el ambiente de la película. Además, este motor gráfico tiene incluso algún detalle que despunta, porque es capaz de generar unos efectos de luz en tiempo real resultones, como la iluminación de las paredes con una pistola de bengalas.

Pero no todo reluce en el imperio Atlante. Aunque, en general, el control es bueno, sigue manteniendo el problema con los saltos que encontramos el mes pasado en la versión de prueba. Los personajes se quedan parados después de un salto, y eso hace que resulte difícil encadenar más de uno, especialmente cuando más prisa corre hacerlo. Aunque es un detalle importante, es posible que los jugadores menos exigentes pasen por alto este defecto, porque no afecta a la esencia del juego

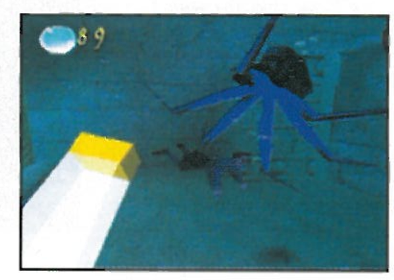
En definitiva, la impresión final que nos ha dejado este «Atlantis» es la de un juego correctamente realizado que enganchará a los fans de la película y también a cualquier aficionado a las plataformas que guste de los juegos sencillos, directos y divertidos a partes iguales.

Ricardo del Olmo



Este es un ejemplo de que el diseño de los personajes e de los aspectos más cuidados en este juego. ¿A que parecen dibujos animados?

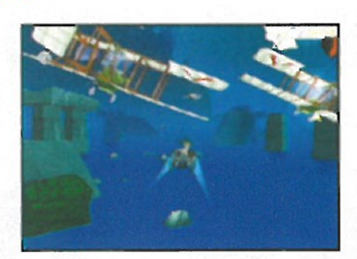




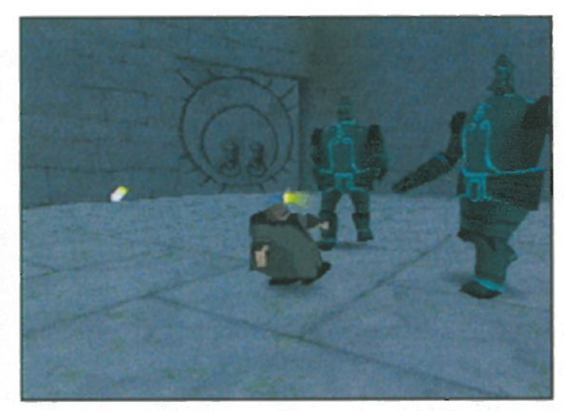
Tipo: **Plataformas**
Compañía: **Disney Interactive**
Distribuidora: **Sony**
Precio: **4.490 ptas. (26,99€)**
Jugadores: **1** (T.P.)
Idioma: **Castellano**

Permiso de conducir Atlante

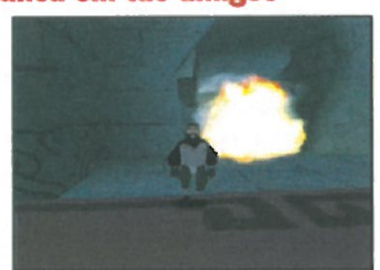




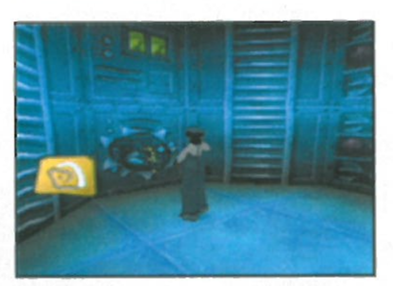
No todo son saltos y ataques en Atlantis, y en varias ocasiones habrá que ponerse a los mandos de algún que otro vehículo: entre ellos encontraremos mini-submarinos (izquierda), camiones y veloces naves atlantes (derecha).



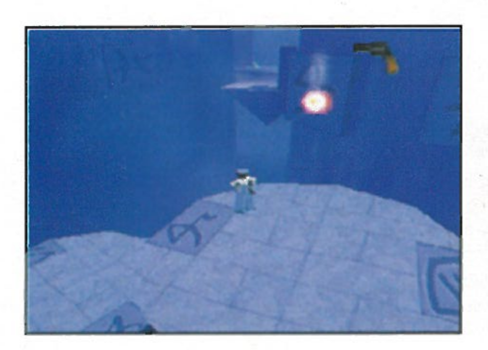
Moliere es un topo humano y será de gran utilidad para cavar agujeros y hallar tesoros enterrados. Aunque debería ingerir unos cuantos "croisants" menos.



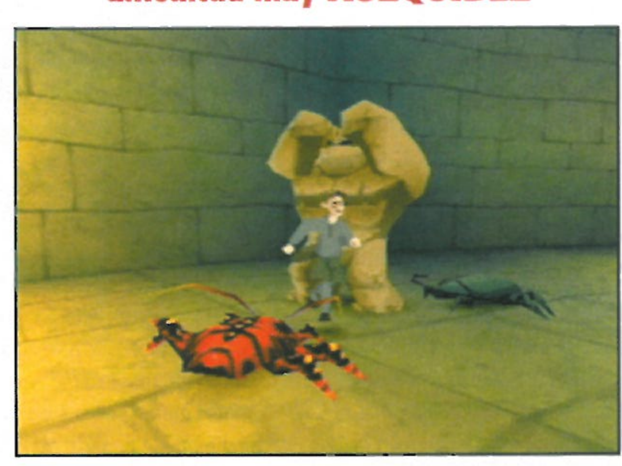
Nunca sin tus amigos



Milo tendrá que recurrir a sus 4 amigos para avanzar en el juego: Vinny (arriba), experto en demoliciones, Moliere, en excavaciones, Audrey (abajo), un as con los motores, y Kida, la princesa atlante.



Disney nos ofrece un plataformas NOTABLE, con un nivel de dificultad muy ASEQUIBLE



La primera fase del juego es un modo entrenamiento que nos ayuda a familiarizarnos con el control y afinar nuestra puntería.



Aunque prima el estilo plataformero, en más de una ocasión es necesario encontrar determinados objetos para seguir avanzando.



Alternativas:

También firmado por Disney, tenemos «El emperador y sus locuras». De mayor calidad e igualmente pensado para los peques encontramos «Teleñecos: Una Aventura Monstruosa».

Gráficos: 73

Los escenarios de Atlantis son modestos y un tanto repetitivos. A cambio el diseño de los personajes es excelente y parece propio de dibujos animados. A destacar también la calidad de los efectos de luz en tiempo real.

Sonido: 86

Como en todos los juegos de Disney, las melodías y las voces son las mismas que en la película, lo cual es un aliciente. Además todo el juego está perfectamente doblado y traducido al castellano.

Jugabilidad: 70

El control en las fases de plataformas es bueno, salvo en los los saltos, muy poco fluidos porque el personaje se queda parado después de dar uno. El manejo de los vehículos es muy suave y fiable,

Diversión: 74

Es un juego sin complicaciones, con una dificultad adecuada para los jugadores poco exigentes. Además, la posibilidad de alternar entre cinco personajes con diferentes habilidades, las fases con vehículos y los videos de la película son alicientes para los que quieran revivir la película de Disney.

Opinión:

Como todos los juegos de Disney, este es un título que busca entretener, sin grandes alardes, a los fans de la película. Estos no serán tan exigentes con el control y perdonarán sus problemas con los saltos, y sí estarán encantados con las voces de los personajes, los videos de la película y el aspecto gráfico tipo dibujo animado. Típico producto Disney.

Valoración 73

Con unos meses de retraso respecto a PSOne y DC, llega a PS2 uno de los mejores "Survival Horror" de los últimos tiempos, manteniendo la misma historia y genial ambientación, pero reforzado un poco más a nivel gráfico gracias a las posibilidades técnicas de la consola.

El terror se viste de gala

Alone in the Dark: The New Nightmare

Resulta curioso, pero desde luego es toda una realidad que nos gusta pasar miedo (siempre y cuando sea por diversión y no corramos peligro, claro). Porque no hay más que ver el enorme éxito que cosechan las películas de terror en el cine, la popularidad de las novelas de Edgar Allan Poe o Stephen King, o, sin ir más lejos, el tremendo tirón que tienen los videojuegos de este particular género, que se ha convertido en uno de los más aclamados por los usuarios de todas las consolas.
El último de estos "Survival Horror" que más tinta ha hecho correr en los meses precedentes es «Alone in the Dark: The New Nightmare», cuarta entrega del clásico de PC que sentó las bases de los juegos de terror tal y como los conocemos ahora, y que tras haber pasado por PlayStation, Dreamcast y Game Boy Color, hace su aparición en la 128 Bits de Sony.

Como no podía ser menos, la versión que nos ocupa es la más depurada en lo que a nivel técnico se refiere. Aunque, eso sí, no esperéis más diferencias puesto que se trata de una conversión directa de PSOne y Dreamcast.

¿CONVERSIÓN? SI, GRACIAS

Quizá muchos de vosotros hayáis puesto cara de indiferencia al leer eso de "conversión directa", y seguramente os estaréis preguntando: "¿ Y para eso me he comprado una PS2?"

Pues mira, ¿por qué no? Y es que nadie puede negar a estas alturas que «Alone in the Dark IV» es un autentico juegazo que ningún buen aficionado a los "Survival Horror" debería perderse, tenga la consola que tenga. Además, aunque las (escasas) mejoras introducidas en esta versión de PS2 no son nada "revolucionarias" le han sentado de maravilla al acabado final del programa. Por ejemplo, los personajes presentan un modelado excelente, con unas formas mucho más redondeadas, y unas animaciones tremendamente suaves y fluidas. Por otro lado, los ya fantásticos escenarios de PSOne y Dreamcast tienen ahora una definición asombrosa y están realizados con todo lujo de detalles. A todo ello hay que añadir una profundidad de color mucho más elevada, que hace que todo se vea con una nitidez excepcional.

Por supuesto, y aunque no se trata de ninguna mejora, no podemos ➤



Algunos puzzles del juego son bastante rebuscadillos y requieren de todo nuestro ingenio. ¡Anda que no nos costó descubrir que este espejo se podía romper!





- Tipo: **Aventura de acción**
- Compañía: **Infogrames**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **9.990 ptas. (60€)**
- Jugadores: **1** **(+18 años)**
- Idioma: **Castellano**

Como de la noche al día

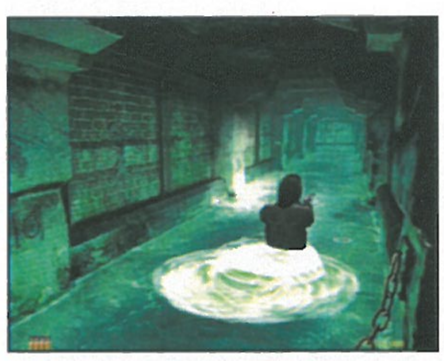




Uno de los aspectos más destacados del juego es la increíble transformación que se produce en los escenarios al apagar o encender la luz, que hace que varíe por completo la paleta de colores y la proyección de las sombras.



En la mayoría de las ocasiones los enemigos no están ahí cuando entramos en una habitación, sino que se materializan de repente para pillarnos desprevenidos. ¡Menudos sustos pegan!



Una de las cosas que más nos ha gustado a nivel gráfico es el realismo de las ondas del agua al movernos por ella. ¿Qué habrá flotando...?

Esta versión resulta SUPERIOR gráficamente a las de PSOne y DC, pero su falta de más novedades la hace recomendable SÓLO a quienes NO hayan jugado las anteriores.



Como en todo juego de terror que se precie, no faltan los toques morbosos. Ya sabéis: menores de 18 años, abstenerse.







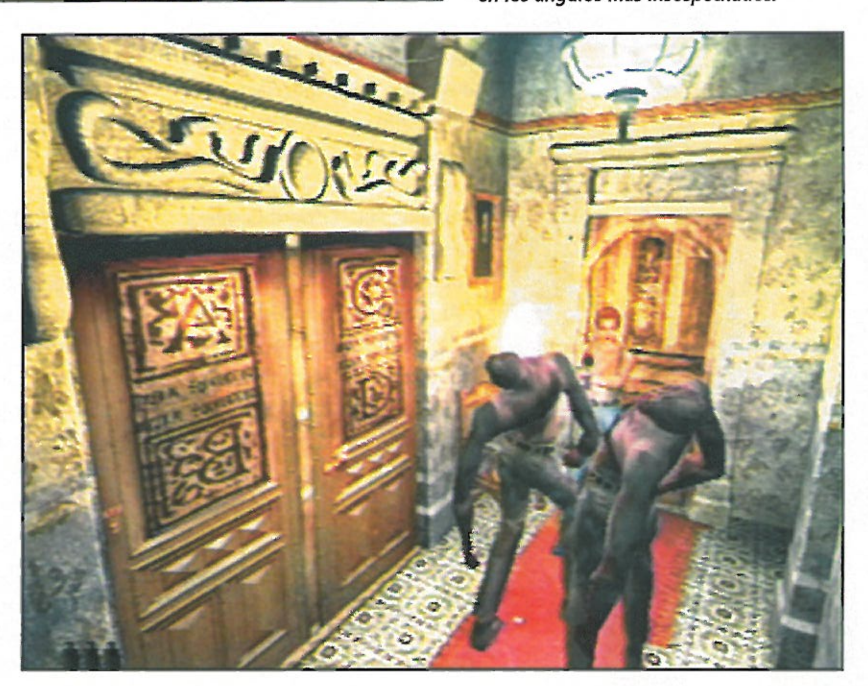
Como en los «Resident Evil», las cámaras que ofrecen la acción se sitúan en los ángulos más insospechados.

En la oscuridad... con ellos





La variedad de monstruos no es muy alta, y el diseño de algunas criaturas deja un poco que desear, pero la estupenda planificación de sus apariciones (casi siempre por sorpresa) hace que no ganemos para sustos, y su resistencia generalizada a nuestras balas nos complicará enormemente la vida. Bueno, no os enfadéis, que nadie dijo que esto fuera a ser algo sencillo...



Dos personajes y un destino





La doctora Aline Cedrac y el detective Edward Carnby son los dos protagonistas de la aventura. Sus aventuras son paralelas y comparten muchos escenarios, pero sus historias son distintas, permitiendo disfrutar del juego dos veces.



Brrrrr... Hemos bajado a las catacumbas de la mansión y esto no tiene buena pintaaaaa...



Los puzzles son de dos tipos: de averiguar números y de colocar objetos.



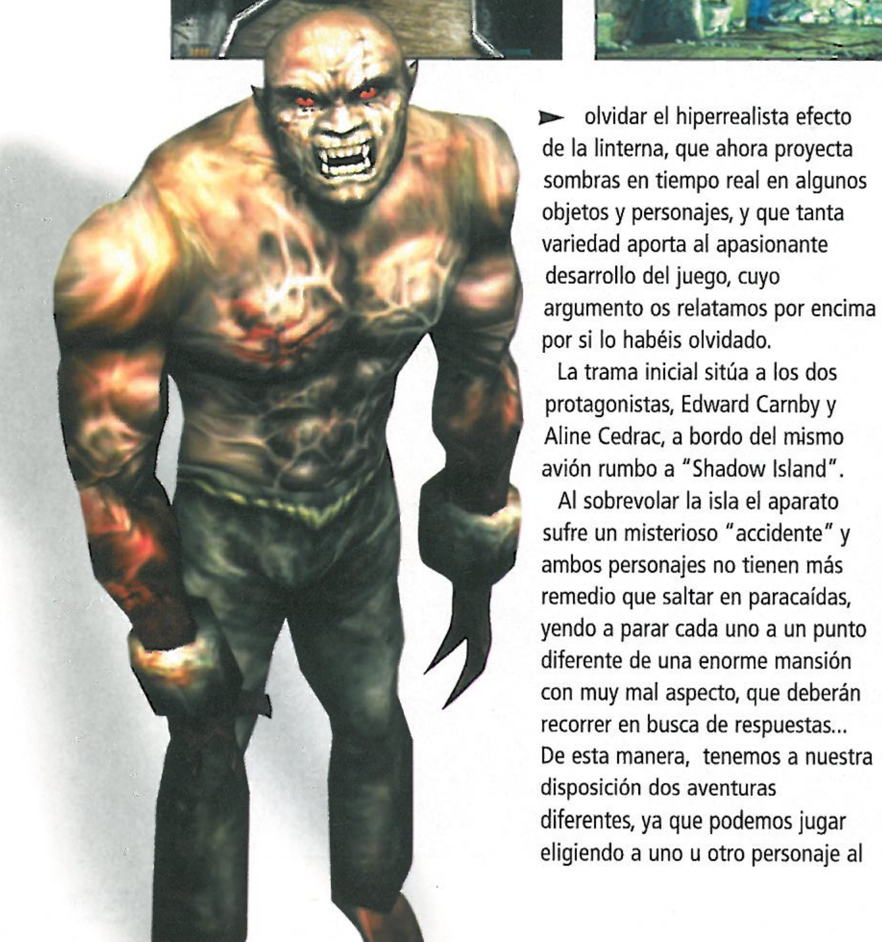
Cada una de las estancias de la mansión está realizada con detallismo extremo.







La ambientación es sensacional, y se ha conseguido mediante fondos renderizados llenos de detalle y un sonido de poner los pelos de punta.



olvidar el hiperrealista efecto de la linterna, que ahora proyecta sombras en tiempo real en algunos objetos y personajes, y que tanta variedad aporta al apasionante desarrollo del juego, cuyo argumento os relatamos por encima por si lo habéis olvidado.

La trama inicial sitúa a los dos protagonistas, Edward Carnby y Aline Cedrac, a bordo del mismo avión rumbo a "Shadow Island".

Al sobrevolar la isla el aparato sufre un misterioso "accidente" y ambos personajes no tienen más remedio que saltar en paracaídas, yendo a parar cada uno a un punto diferente de una enorme mansión con muy mal aspecto, que deberán recorrer en busca de respuestas... De esta manera, tenemos a nuestra disposición dos aventuras diferentes, ya que podemos jugar eligiendo a uno u otro personaje al comienzo de la partida, y la historia cambia en función del protagonista. Aunque en ambos casos tenemos que demostrar que somos tan hábiles dándole al gatillo como solucionando los numerosos enigmas que hay repartidos por todo el caserón.

PASAR MIEDO MIENTRAS RESOLVEMOS PUZZLES

Y es que, la mecánica de juego no sólo se reduce a los típicos enfrentamientos con horribles criaturas, sino que va un paso más allá y cede protagonismo a la investigación exhaustiva de cada estancia y a los frecuentes e ingeniosos puzzles que hacen que nos paremos a pensar constantemente, logrando un desarrollo muy profundo.

Sin embargo, el punto más conseguido del juego es la impresionante ambientación, que hace que nos sumerjamos por completo en la aventura. La lluvia golpeteando los cristales de las ventanas de la mansión, gritos ahogados en mitad de la oscuridad más absoluta y desgarradores aullidos, que junto al tétrico aspecto de los fondos consiguen que se nos pongan los pelos de punta, y que lleguemos a pensar que nos encontramos ante una auténtica película de terror.

Para finalizar, recalcar que al igual que la versión de PSOne, está traducido y doblado al castellano, con lo que no tenéis excusa para no disfrutar de este sensacional juego que os recomendamos sin reservas. Siempre y cuando, claro está, no tengáis ninguna de las versiones anteriores, en cuyo caso no os merece la pena haceros con él.

David Alonso

Una linterna multiusos





La linterna es, sin ninguna duda, la gran protagonista del juego. Además de aportar efecto de iluminación en tiempo real sobre los fondos muy innovadores, es indispensable para no perderse en la oscuridad y para localizar objetos. También sirve como arma contra los enemigos que tienen miedo a la luz. ¡No te quedes sin pilas!

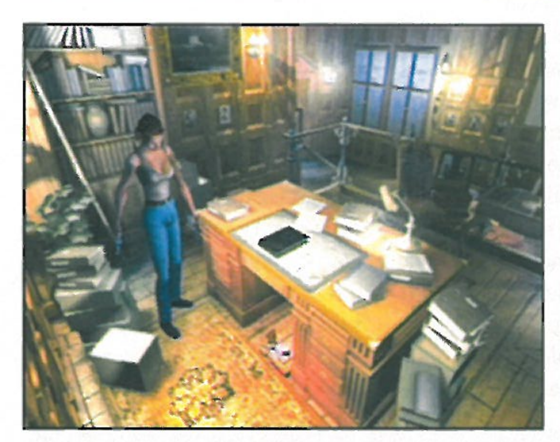




¿Quién ha plantado este armario delante de la puerta por la que hay que continuar? No lo sabemos, pero seguro que detrás nos espera una sorpresita...



La casa está llena de estancias extrañas donde no faltan ni los consabidos fantasmas. Miedo nos da.



La investigación es fundamental para poder avanzar en el juego, por lo que es necesario revisar a fondo cada zona.



No, no es «Resident Evil», pero ya nos gustaría, porque los zombis de «Alone in the Dark» son todavía más duros.

Como en una película de terror





Las secuencias (en tiempo real y mediante escenas pregrabadas de mayor calidad) son bastante frecuentes, así como necesarias para comprender el enrevesado guión del juego. Su calidad, sin sorprender, es muy alta, sobre todo en esta versión de PS2. Y además asustan...



Alternativas: *No os quejaréis: «RE: Code Veronica X», «Silent Hill 2», «Alone in the Dark IV» y «Onimusha» (que tiene más acción y muchos menos sustos), por este orden. Más clarito, imposible.*

Gráficos: 89

El acabado final del juego es impresionante, y resulta incluso superior a la versión de Dreamcast. Mención especial para el efecto de la linterna sobre los fondos y el detallismo de los tétricos decorados de la mansión.

Sonido: 92

Los efectos de sonido (lluvia, crujidos...) no podrían ser mejores y ayudan a crear ambiente, al igual que la música, y el doblaje supone todo un acierto. Genial.

Jugabilidad: 88

El sistema de control es el típico de cualquier «Resident», por lo que se deja jugar sin problemas. La dificultad está ajustada al milímetro para que tengamos que "currárnoslo", y el juego en general es bastante difícil.

Diversión: 90

Dos aventuras que te atraparán desde el principio y no te dejarán parar hasta haber desentrañado el secreto del caserón embrujado. Su duración es de unas quince horas, lo normal en el género.

Opinión:

Tanto en mecánica como en desarrollo es idéntico a sus "hermanos" en PSOne y DC. Así que si ya tenéis alguno de ellos poco os va a aportar esta nueva entrega, ya que las únicas diferencias radican en una mejora del apartado gráfico. Pero si os acabáis de comprar la consola o simplemente no teníais ninguna de las otras versiones, no deberíais dejarlo escapar. Vais a encontrar con un juego de terror apasionante que no os decepcionará en absoluto.

Valoración 88

Exprimiendo la fórmula de la diversión

MARIO PARTY 3

Por fin llega a N64 la tercera entrega de una de las creaciones más divertidas y adictivas que el maestro Miyamoto haya creado nunca, los «Mario Party», aunque parece que esta vez se echan en falta más novedades.

Vamos a ver, no nos iréis a decir, ahora que ya vamos por la tercera parte de la serie «Mario Party», que todavía no os habéis enterado de qué va esta divertidísima saga. ¿No? Pues nada hombre, os lo explicamos.

«Mario Party» es, dicho en once palabras, un-juego-para-consola que-se-juega-como-los-de-tablero. Ahí queda eso. O sea, que después de seleccionar a uno de los personajes del mundo de Mario disponibles (Waluigi incluido), hay que moverse por las casillas de los escenarios utilizando un dado (virtual, claro). Cada casilla en la que caemos tiene un efecto en nuestro personaje (nos da o nos quita monedas, nos mete en algún minijuego, nos permite comprar ítems, etc.). Y además, después de cada turno de tiradas, todos los personajes se enfrentan entre ellos en un minijuego, que puede ser de todos contra todos o por equipos, donde el ganador gana premios como monedas o estrellas.

Ya sabemos que la cosa, dicha así de sopetón, parece un poco rara, pero por la experiencia de los anteriores «Mario Party» podemos aseguraros que se trata de uno de los títulos más adictivos y divertidos que jamás hayan pasado por Nintendo 64, sobre todo si participan cuatro amigos.

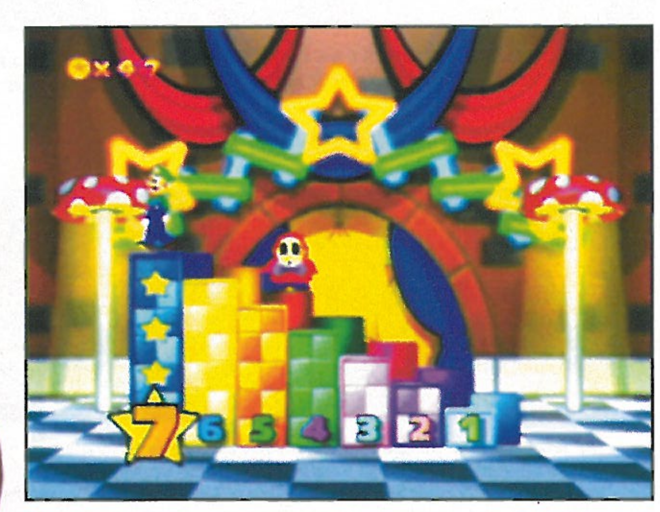
NUEVOS JUEGOS...Y POCO MÁS

Pues bien, tres años después de la primera entrega, todo esto es lo que, una vez más, vuelve a ofrecer Hudson: personajes del mundo de Mario, tableros y muchos minijuegos. Las novedades, sin embargo, pueden contarse con los dedos de una mano: básicamente, se ha renovado el plantel de minijuegos con 70 nuevos, y se ha creado un modo llamado Duel para darle variedad a la cosa. El resto son mejoras menos importantes, como el aumento de la calidad gráfica de los personajes, que son más redondeados y están mejor animados, casillas nuevas en los tableros... y poco más.

Esta escasez de elementos novedosos puede hacer que, a aquellos que ya tengan alguno de los anteriores, estas novedades no les resulten suficientes. Porque, poniendo como ejemplo el caso de los minijuegos, aunque son todos nuevos, las típicas mecánicas de aporrear botones, tú-la-llevas, carreritas de 30 segundos y demás, no dejan de ser las mismas de siempre, por lo que al final a uno le da igual estar jugando a la primera parte que a la tercera. Y es que, aunque se han renovado ciertos aspectos, la impresión general es que el conjunto acaba resultando excesivamente parecido a los anteriores. En resumen: si no tienes ningún «Mario Party» y te atrae su mecánica, corre a por él. Pero si ya tienes los anteriores, no te va a merecer la pena hacerte con otro.

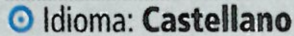
Roberto Ajenjo





Los tableros ahora tienen más casillas (hola, Iker) especiales, con las las que accederemos a minijuegos como éste con Shy Guy.

- Tipo: **Party Game**
- Compañía: **Hudson / Nintendo**
- Distribuidora: **Nintendo**
- Precio: **N.D.**
- Jugadores: **De 1 a 4** **(T.P.)**
- Idioma: **Castellano**







Ahora hay más juegos individuales, por si acaso nadie quiere jugar contigo. Mejor sólo...



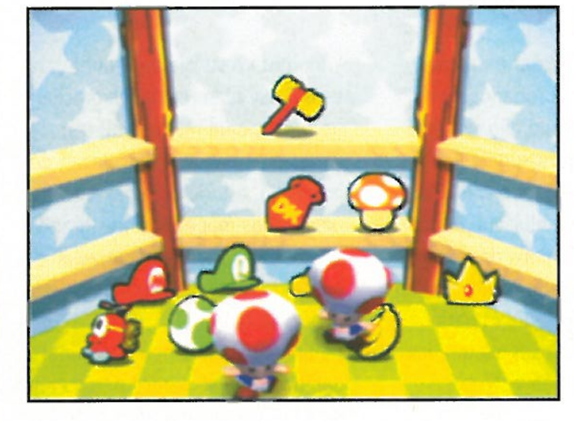
No os preocupéis por las reglas de los juegos, vienen todas explicaditas en castellano.

El nuevo Modo Duel





Dos jugadores se enfrentan en un tablero, llevando a dos personajes que se pelean a modo de Pokémon con los del rival cuando caen en su casilla, y sólo hay minijuegos cuando se cae en unas casillas concretas.



«Mario Party 3» ofrece otros 70 minijuegos totalmente nuevos. Lo que ocurre es que su mecánica es casi igual a la de los minijuegos de anteriores entregas.



Esta tercera entrega REPITE fielmente la misma fórmula de las entregas anteriores.



Alternativas: *Por supuesto, las otras dos entregas de la saga, aunque esta tercera es la mejor, así como los «Pokémon Stadium», que también tienen opciones multijugador.*



Sólo ganan los más rápidos...y hábiles.

Gráficos: 69



No van a pasar a la historia por su espectacularidad, pero son muy coloridos, y los personajes y tableros han mejorado. Como tampoco buscan protagonismo...

Sonido: 75



Ya conocéis las cancioncillas de este tipo de juegos: tonos alegres, infantiles y muy pegadizos, de esos que uno sigue cantando sin darse cuenta al apagar la consola. A juego con los gráficos, claro.

Jugabilidad: 89



Uno no deja de sorprenderse de la facilidad con la que Nintendo es capaz de crear juegos basados en sistemas de control tan simples, pero que exigen tanta habilidad. El ritmo de juego y la dificultad son casi perfectos.

Diversión: 82

No hay duda de que es uno de los juegos más divertidos para N64, sobre todo en multijugador, con el único problema de que casi todo lo que ofrece ya lo habíamos visto antes dos veces.

Opinión:

Desde luego, si valoráramos el juego por sí solo llevaría una nota aún más alta, pues es divertido y jugable como pocos, pero de alguna manera hay que reflejar que es "más de lo mismo". ¿Merece la pena comprarlo? La respuesta no puede ser más sencilla: si no lo has probado nunca, llama a tres amigos y vete de cabeza a por él. Pero si ya tienes alguno de los anteriores, mejor no te lo compres, porque lo más seguro es que te decepcione su exagerado parecido con sus predecesores.

Valoración 82

- Tipo: **Acción**
- Compañía: **Activision**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **9.990 ptas. (59,50€)**
- Jugadores: **1** **(+13 años)**
- Idioma: **Inglés**

El héroe regresa en versión Advance

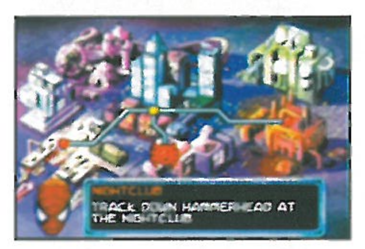
Nuestro asombroso vecino Spiderman no ha tenido suficiente con sus dos aventuras en GBC y ha perseguido a su archienemigo Misterio hasta los circuitos de GBA para luchar contra el mal en otro gran juego de acción.



Los chicos de Vicarious Visions se han convertido en los principales valedores del hombre-araña, pues con este ya son tres los juegos para portátil que le han dedicado a Spiderman. Y si los dos cartuchos de Game Boy Color estaban entre lo mejorcito del catálogo, esta primera incursión en Game Boy Advance no se queda atrás. Básicamente, lo que han hecho es mantener el mismo desarrollo de los juegos anteriores, que como recordaréis consiste en una mezcla entre plataformas y acción mediante continuos combates, a lo cual han sumado ciertos toques de aventura. Ahora tenemos que rescatar a rehenes, recuperar objetos robados de un museo y, claro, todo ello sin dejar de combatir contra supervillanos clásicos como Electro o Misterio. Spiderman luce mejor que nunca sus poderes arácnidos de trepar paredes, lanzar telarañas y usar su enorme fuerza y agilidad para golpear a los malosos, ya que las animaciones se han visto potenciadas en un 100%.
También se aprecian cambios sustanciales en el tamaño de los personajes y su definición gráfica, porque ahora son más vistosos, más grandes y detallados y se mueven más rápido. Y la ciudad de Nueva York junto a su isla de Manhattan están muy bien recreadas gracias un sensacional multi-scroll con varios planos que se desplazan de maravilla. A todo esto hay que unirle unos mapeados más grandes que dan cabida a la exploración en busca de secretos, y una jugabilidad muy mejorada.
En fin, que pese a no ser original debido a que se parece mucho a los de GBC, y a resultar algo corto, su gran apartado técnico y los pequeños toques de aventura que se le han añadido son más que suficiente para que os hagáis con él, aunque su elevado precio puede echar para atrás a más de uno.



Toda la historia está ilustrada mediante viñetas (con textos en inglés) como si se tratase de un cómic.



Una de las novedades respecto a los cartuchos de GBC es que ahora tenemos varios itinerarios a elegir.



Ja, ja, Cabeza de Martillo, me río de tus disparitos. ¡Mira cómo los detiene mi nuevo escudo de telaraña! ¡Estás acabado!

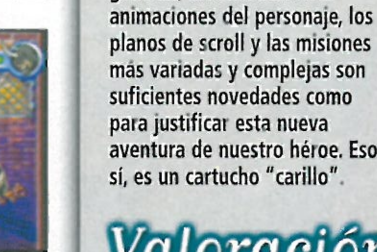








El Rhino, junto a Electro, Misterio y Escorpión son los jefes finales.

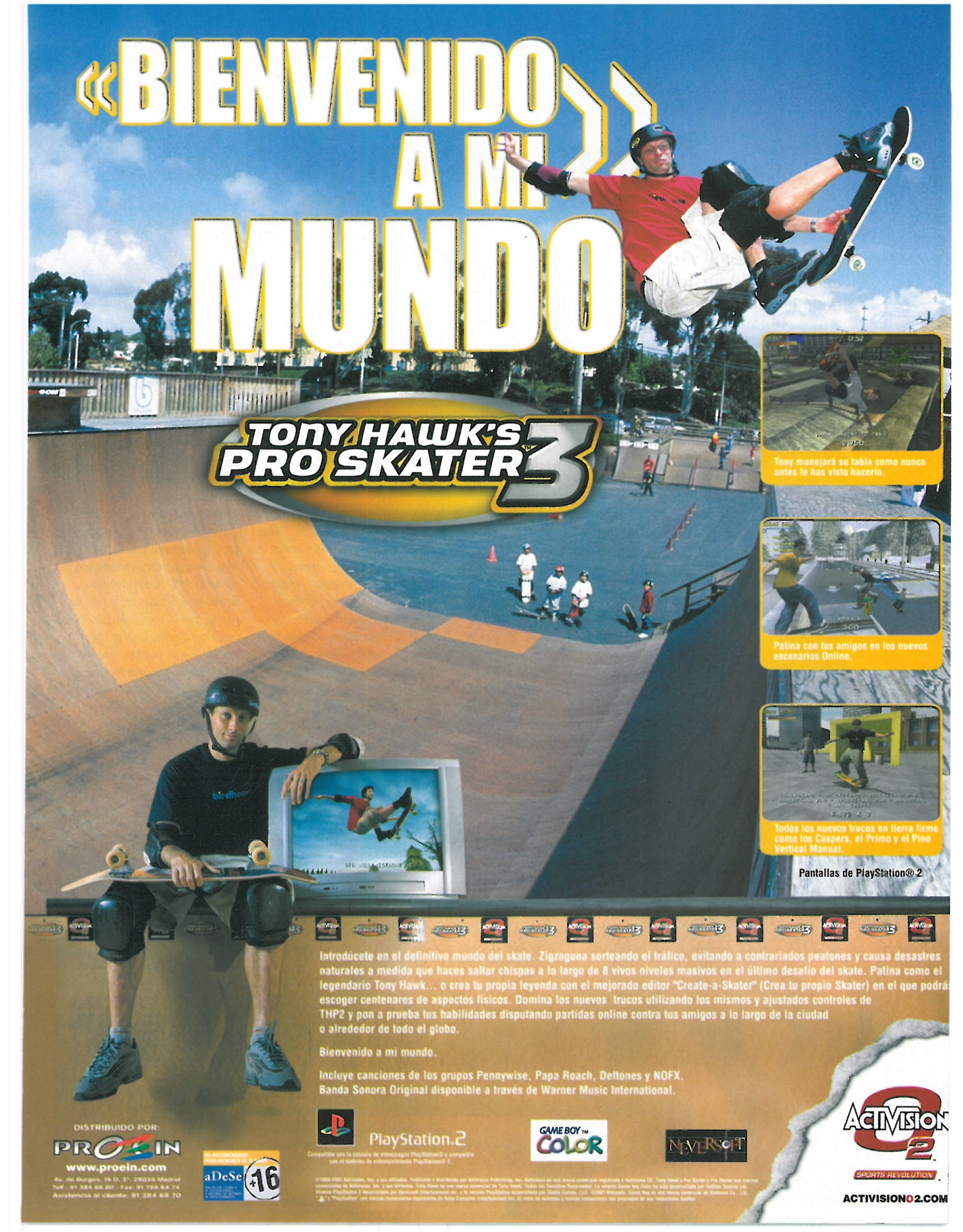


Gráficos:	85
Sonido:	70
Jugabilidad:	86
Diversión:	80

Opinión:

Aunque le falta originalidad y no es un juego demasiado largo, el salto de calidad de sus gráficos, las sensacionales animaciones del personaje, los planos de scroll y las misiones más variadas y complejas son suficientes novedades como para justificar esta nueva aventura de nuestro héroe. Eso sí, es un cartucho "carillo".

Valoración 81


«BIENVENIDO A MI MUNDO»
TONY HAWK'S PRO SKATER 3
Tony manejará su tabla como nunca antes le has visto hacerlo.
Patina con tus amigos en los nuevos escenarios Online.
Todos los nuevos trucos en tierra firme como los Caspers, el Primo y el Pino Vertical Manual.
Pantallas de PlayStation® 2
Introdúcete en el definitivo mundo del skate. Zigzaguea sorteando el tráfico, evitando a contrariados peatones y causa desastres naturales a medida que haces saltar chispas a lo largo de 8 vivos niveles masivos en el último desafío del skate. Patina como el legendario Tony Hawk... o crea tu propia leyenda con el mejorado editor "Create-a-Skater" (Crea tu propio Skater) en el que podrás escoger centenares de aspectos físicos. Domina los nuevos trucos utilizando los mismos y ajustados controles de THP2 y pon a prueba tus habilidades disputando partidas online contra tus amigos a lo largo de la ciudad o alrededor de todo el globo.
Bienvenido a mi mundo.
Incluye canciones de los grupos Pennywise, Papa Roach, Deftones y NOFX.
Banda Sonora Original disponible a través de Warner Music International.
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D, 3°, 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
aDeSe +16
PlayStation.2
GAME BOY COLOR
NEVERSOFT
ACTIVISION O2
SPORTS REVOLUTION
ACTIVISIONO2.COM

Disparos por partida doble

Namco va a dar mucha guerra en PS2 de aquí a finales de año, y para empezar a demostrarlo, nada mejor que armarnos con su nueva G-Con2 para combatir a la mafia en este genial "shooter".





Los "Final Bosses" son la caña: chungos pero muy bien realizados.

La similitud existente entre la placa utilizada en la versión recreativa y el propio hardware de la PS2 nos hacían presagiar que la conversión de "Time Crisis 2" para la 128 bits iba a ser pan comido. Afortunadamente, la realidad nos ha confirmado dicha profecía (es que somos como el Rappel de los videojuegos), y a partir de ya mismo todos los usuarios de PS 2 podemos darnos el gustazo de tener una auténtica recreativa en el salón de nuestra casa, con su pistola y todo, Porque Namco ha aprovechado el lanzamiento del título para poner en circulación su nuevo invento, la G-Con 2, para que no falte de nada. Y es que la ocasión lo merecía, ya que todo ha sido traspasado de pixel a pixel del original a la máquina de Sony, incluyendo sus soberbios (y nos quedamos cortos) gráficos y toda clase de efectos especiales que conforman uno de los títulos más vistosos de todo el catálogo de Playstation 2.

COMPLETO Y ESPECTACULAR

La historia que hay detrás de "Time Crisis 2" viene a ser más o menos lo de siempre: unos terroristas amenazan la paz mundial y como no hay nadie en todo el globo terráqueo más valiente que nosotros, pues nos toca detenerles a tiro limpio, ¡Qué se le va a hacer! Para parar los pies a estos indeseables, el juego nos lleva -mediante movimientos automáticos de la cámara- por tres niveles distintos, divididos a su vez en otras tres subfases, y al final de cada una de ellas nos estarán esperando los "Jefes" de turno, dispuestos a que veamos la pantalla de "Game Over" antes de tiempo. Cada una de estas fases está ambientada en lugares distintos (trenes, junglas, mansiones,...), y todas ellas comparten una calidad técnica fuera de lo común. Lo mismo sucede con los individuos que salen en pantalla, que gozan de unas animaciones excelentes.

Pero como ya habréis imaginado, "Time Crisis 2" tiene el mismo problema que todos los juegos de pistola, y es la escasa duración del modo principal, que se puede terminar en un día. Para hacerlo más largo, se han incluído modos extra que, con una mecánica de divertidas misiones, desafiarán vuestra puntería. ¿Os parece suficiente? A nosotros desde luego sí, aunque a alguno todavía le puede resultar corto. Pero es que es tan divertido...

Sergio Martín

A ver, que levanten la pistola los que vean aquí alguna diferencia con la recreativa. ¿No? Lo suponíamos.



Para esta versión doméstica se han añadido nuevos modos de juego.



Tipo: **Shooter**
Compañía: **Namco**
Distribuidora: **Sony**
Precio: **9.900 ptas. (59,50€)**
Jugadores: **1 a 2** (18 años)
Idioma: **Castellano**



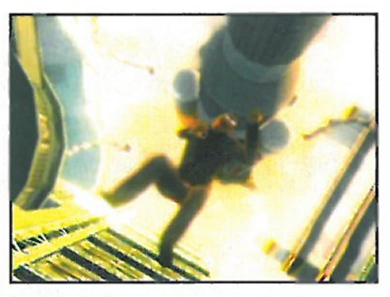
Fijaos en la sombra que proyecta este tipo en el escenario. ¡Que detallazo!



Cualquier escenario es bueno para un buen tiroteo, como esta terracita.



Namco ha completado una PERFECTA conversión de la recreativa, que incluye además modos extra, aunque tiene el problema de resultar algo CORTO.



Algunas secuencias de vídeo se intercalarán entre fases para ir deshilvanando la trama poco a poco.

Diversión a pares

Para poner la guinda al pastel, el DVD incluye la opción de participar dos personas simultáneamente en cualquier fase haciendo uso del "split screen", lo cual eleva hasta límites insospechados la adicción del programa. Si además tenéis la suerte de disponer de dos consolas y dos televisores, podéis emplear el puerto iLink.



Una novedad que incluía la recreativa y que encontramos en esta versión es el contar con un compañero manejado por la consola. ¡No le dispares!



Si disponemos de dos pistolas y no tenemos "compañero de fatigas", podemos jugar sólos usando las dos armas a la vez. ¡Mola!



Alternativas: *Si buscáis un juego de las mismas características en PS2, la cosa anda poco menos que imposible: "Time Crisis 2" es, de momento, único en su género. En cuanto a "shooters" subjetivos, tenemos "Red Faction", "Quake 3" y "Unreal Tournament".*

Gráficos: 91

Un claro ejemplo de lo que puede dar de sí el chip gráfico de PS2: texturas refinadas y muy nítidas, gran cantidad de elementos en pantalla, impresionantes efectos especiales... ¡Vamos, que nos parece mejor que la recreativa!

Sonido: 87

Como ya viene siendo norma habitual, el doblaje al castellano es mejorable, aunque se agradece el detalle. Por contra, los FX son atronadores y de impecable factura, ambientando perfectamente las partidas.

Jugabilidad: 90

Con la G- Con 2 en la mano nos sentiremoscomo el mejor agente secreto del mundo. Sin ella el juego pierde gran parte de su gracia.

Diversión: 80

Como es habitual en este tipo de juegos, el modo historia se supera con bastante rapidez, y aunque en este caso contamos con modos extra que alargan su duración, es un juego corto. Eso sí, mientras te dura es una auténtica pasada.

Opinión:

El primer título que inaugura los "shooters de pistola" en PS2 nos ha maravillado. Hay pocos juegos tan adictos y espectaculares a nivel técnico como éste. Lo que pasa es que tenéis que tener en cuenta que, pese a los modos extra, es un juego corto. Pero creemos que si sois aficionados a este género vais a pasar por alto este tema, y no os importará acabaroslo una y otra vez, porque de verdad que se trata de un juego excepcional.

Valoración 85

EA SPORTS FIFA 2002

El clásico pierde fuelle

Se agradece que EA nos ofrezca un nuevo «FIFA» para PlayStation, pero la discutible realización del nuevo sistema de pases, y la ausencia de novedades, aparte de la actualización de los equipos, nos ha dejado algo fríos.

Desde luego, los chicos de Electronic Arts se van a apuntar un tanto al ser los únicos en lanzar un simulador de fútbol para PSOne por estas fechas. Sin embargo esto no les autoriza a ofrecernos un juego que queda por debajo de su nivel habitual. Y es que, dejando a un lado su clásica avalancha de equipos, torneos y opciones (con todas las plantillas actualizadas y la inclusión de nuevas ligas europeas como la noruega o la danesa) y los siempre excitantes comentarios de Manolo Lama y Paco González, tanto su apartado gráfico como su concepto de simulación no han quedado todo lo bien que hubiéramos deseado.

Lo del apartado gráfico es curioso, pues se puede decir que es de los que hacen "historia", más que nada porque parece más anticuado que en la última entrega. Los jugadores han perdido la apariencia estilizada que tanto nos gustó en la versión del año pasado, y presentan un aspecto mucho más poligonal y menos "humano". Por otra parte, el realismo de algunas animaciones se mezcla una vez más con la brusquedad de otras, como los saltos o los remates a puerta, y tanto el primitivo scroll como el extraño movimiento del balón siguen "cantando" demasiado en el desarrollo de los partidos.

También es verdad que el diseño de los estadios, que siguen siendo fiel reflejo de los reales, resulta muy atractivo, y además son lo bastante numerosos como para no terminar cansados de ver los mismos una y otra vez.

EXTRAÑO SISTEMA DE PASES



En cuanto al control, esta versión también incluye el nuevo sistema de pases que nos exige ajustar con precisión la dirección y fuerza de cada envío para trasladar el balón a un punto concreto, que no tiene por qué ser el pie de un compañero. Para ello se ha incluido una barra de energía que se llenará a medida que apretemos el botón de pase. La idea es aumentar las posibilidades a la hora de mandar balones al hueco y en profundidad, pero al contrario que en PS2, este sistema no ha sido instalado con la misma fluidez y precisión, y en bastantes ocasiones el balón no va donde nosotros queremos, convirtiendo a muchos pases en una lotería. Al mismo tiempo, este sistema provoca que la simulación pierda la sencillez y el juego al primer toque que han sido la seña de identidad de las anteriores entregas. Todo eso marca, para peor, el desarrollo de los partidos, y tal es así que los programadores han incluido la posibilidad de eliminar este nuevo sistema de pases y volver al estilo tradicional, señal de que ni ellos mismos estaban muy convencidos del resultado.

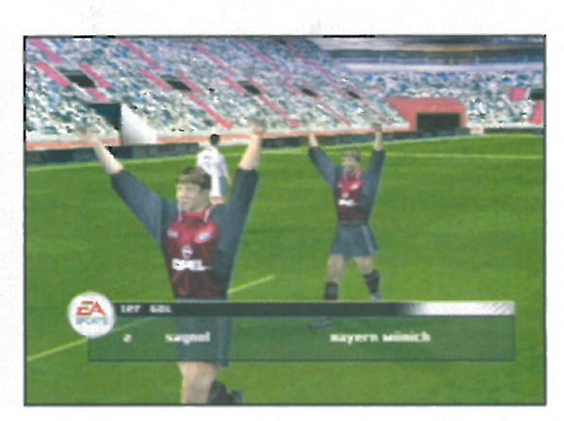
Por supuesto, y como decíamos al principio, los poderosos argumentos de «FIFA» que tanto gustan a sus habituales compradores -sobre todo la posibilidad de disputar ligas completas o la clasificación para el mundial, y los nombres reales de los jugadores- son siempre una garantía, y eliminando dentro de las opciones de configuración el discutible sistema de pases, nos encontraríamos con un juego muy similar a la versión del 2001. Pero claro, si tenemos en cuenta que su apartado gráfico es algo más flojo que en esa entrega, nos queda un juego al que cuesta encontrarle nuevos alicientes más allá de la actualización de las plantillas.

Gabriel Pichot





Los centros podrán acabar con remates de lo más espectacular, que no serán muy difíciles de materializar.



No faltarán las emotivas celebraciones de los jugadores, que harán todo tipo de "payasadas" tras conseguir un gol.

⊙ Tipo: **Deportivo**
⊙ Compañía: **EA Sports**
⊙ Distribuidora: **Electronic Arts**
⊙ Precio: **7.990 ptas. (48,04€)**
⊙ Jugadores: **De 1 a 8** (TP)
⊙ Idioma: **Castellano**



Las repeticiones nos permitirán ver las jugadas desde todos los ángulos, pudiendo recrearnos a gusto con nuestros goles.

Pases a la carta





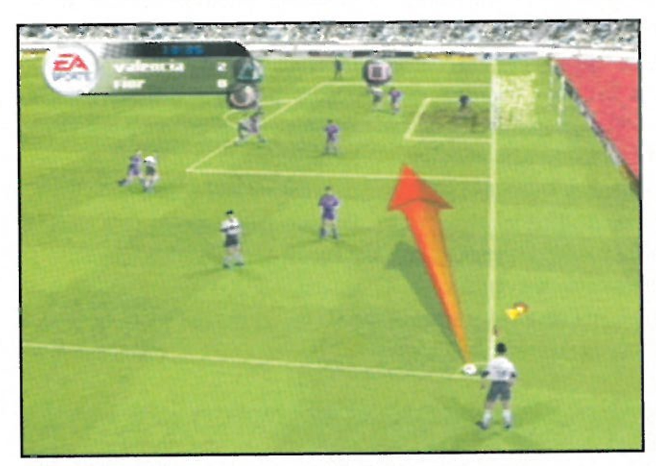
El nuevo sistema de pases nos permite tener un control mayor en cada envío, pudiendo elegir la fuerza, la dirección y el efecto, pero en la práctica resulta extraño, y los pases acaban resultando casi una lotería.

La MALA aplicación del nuevo sistema de pases nos deja un simulador IDÉNTICO a la entrega del año pasado

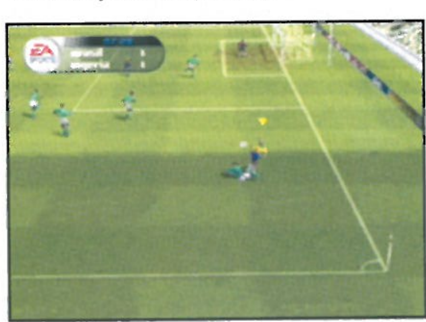




Al contrario que en PS2, las faltas directas no han mejorado su ejecución.



Los saques de esquina se ejecutan igual que siempre.



Las animaciones de calidad se mezclan con el extraño movimiento del balón.



Las entradas duras tendrán una rápida respuesta por parte del árbitro.



Aunque no serán tantos como antes, seguiremos contando con algunos regates.

Alternativas:

Después de ver esta versión, cualquiera de sus dos rivales, «Esto es Fútbol 2» y, sobre todo «ISS Pro Evolution 2» resultan más atractivos, e incluso, la misma versión de «FIFA 2001» parecía mejor acabada que ésta.

Gráficos: 77

Los jugadores no son tan estilizados como en la entrega anterior, y se mezclan buenas animaciones con un scroll brusco y un forzado movimiento del balón.

Sonido: 94

Los comentarios de Lama y González, los cánticos reales de las aficiones, el tema de presentación a cargo de Gorilaz... Como siempre, lo mejorcito no sólo del juego, sino también del género.

Jugabilidad: 80

La inclusión del nuevo sistema de pases se ha revelado como un fiasco en esta versión. Si lo eliminamos en las opciones de configuración, nos encontramos con el «FIFA» de siempre, asequible y con bastantes posibilidades.

Diversión: 81

Los partidos siguen siendo emocionantes, con muchos goles, y cuenta con opciones, equipos y torneos para parar un tren. Eso sí, ni una novedad con respecto a la entrega anterior, y las que hay, mejor olvidarlas...

Opinión:

Este nuevo «FIFA» es un buen juego de fútbol, que os quede claro. Pero nadie nos puede quitar la idea de que en EA se han tomado muchas más molestias en la entrega de PS2 que en ésta, que arrastra algunos problemas gráficos y cuyo nuevo sistema de pases resulta aquí un inconveniente. Si te conformas con la actualización de plantillas y la inclusión de nuevas ligas (y optas por la simulación tradicional) tendrás "otro" «FIFA» más para la colección.





Mecánica superior

Los últimos meses han debido ser muy agitados en Electronic Arts. Martillazos, ruidos de taladros neumáticos, pizzas a altas horas de la madrugada, el rugir de los motores... y los vecinos sin pegar ojo. Debe ser que tenían que ultimar los ajustes de este gran juego juego de F1, el flamante campeón de la temporada.



Los efectos de humo y "vista borrosa" al acelerar son muy buenos.



Todas las perspectivas son igual de jugables (cabina, exteriores...)



Para ser sinceros, cada vez que llega un juego de Fórmula 1 a la redacción, nuestros expertos nos ponemos a temblar. No es para menos, cada temporada se lanzan una media de cuatro simuladores por consola, y a estas alturas, encontrar las diferencias que nos hagan decantarnos por uno u otro título requiere muchas horas de juego, un montón de comparaciones técnicas y alguna tila para calmar los nervios entre carrera y carrera. Sin embargo, Electronic Arts nos lo ha puesto muy fácil con su último lanzamiento. «F1 2001» demuestra que el realismo no está reñido con la jugabilidad y se convierte en un simulador apto "para todos los públicos", en el que no hay que ser un experto para terminar la carrera en un puesto al menos razonable. Pero antes de ponernos a conducir como locos, vamos a echarle un vistazo a los menús. ¡Anda, si ha desaparecido la clásica división ente arcade o simulación! Aunque eso no es todo, la mayor parte de las opciones no se pueden seleccionar desde el inicio, sino que debemos "abrirlas" con nuestras victorias en el campeonato. Y eso sin olvidar que «F1 2001» se completa con numerosas pruebas (en el estilo de los carnets de «GT 3») que nos preparan para competir en cualquier condición, e incluso nos entrenan para arañar unas décimas en los nuevos boxes interactivos.

CARRERAS CASI REALES

Todo esto está muy bien, pero estaréis ansiosos por conocer cómo funcionan estos coches sobre la pista. Pues bien, vosotros lo habéis querido: la sensación de velocidad es perfecta, especialmente gracias a los efectos de calor y "blurring" que aparecen cada vez que damos un acelerón muy fuerte o pisamos un bordillo y que refuerzan la sensación de estar en la cabina. Y la cosa mejora cuando le echamos un vistazo a los destrozos que van apareciendo en nuestro monoplaza o a los sensacionales efectos (gotas sobre la cámara, reflejos, nubes de agua...) que acompañan a las carreras con lluvia. Y si os quedan dudas sobre la construcción de los coches o los escenarios, sólo hace falta desviar la mirada un momento hacia las pantallas para comprobar directamente la enorme cantidad de detalles que se han incluido.
Hasta ahora, nunca habíamos disfrutado de un juego de F1 tan asequible y a la vez tan completo, pero tendríais que haber visto nuestra cara al descubrir que el multijugador incluye encima varias modalidades hasta para cuatro jugadores, y que no pierde un ápice de detalle o velocidad en el desarrollo. Increíble, de verdad.
Seguro que hay alguien por ahí que, puestos a pedir, preferiría que el juego estuviera comentado en castellano por el propio Marc Gené. Pues también viene de serie en el juego de EA ¿Algo más? Bueno, estaría bien que ganase De la Rosa, pero eso ya es cosa vuestra...

David Martínez



Aunque es cierto que se trata de un simulador, «F1 2001» no es, en absoluto, complicado de manejar.

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Electronic Arts**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **9.990 ptas. (60,04€)**
- Jugadores: **1 a 4** (TP)
- Idioma: **Castellano**

Las pruebas de conducción




Todas las opciones y menús no son accesibles desde el principio. Si queremos ir consiguiendo a nuevos modos, debemos superar cada uno de los retos de conducción que aparecen en el juego individual, que son del estilo de las licencias de conducir que aparecían en «Gran Turismo».



El multijugador para 4 jugadores es soberbio. Los coches no pierden detalle, se mueven con la misma velocidad que en la carrera individual, y encima contamos con nuevos modos de juego.



El efecto de lluvia es de lo mejorcito que hemos visto nunca en un juego de velocidad, casi tan bueno como en «Gran Turismo 3».



Las carreras resultan muy emocionantes, nada de "apalancarnos" en el primer puesto de la clasificación y pisarle a tope.

Parada en boxes



Además de resultar muy espectacular, por fin una parada en boxes es realmente interactiva. «F1 2001» nos obliga a frenar, girar y acelerar para ahorrar tiempo.

Por jugabilidad y apartado técnico, este juego es el REY de la F1 y todo un GRANDE de la velocidad





Como en anteriores entregas, en cualquier momento podemos acceder a la repetición.



Alternativas: *«Fórmula One 2001», de Sony era, hasta ahora, el mejor en su terreno, pero después de haber jugado a «F1 2001», seguro que cualquier otro título os sabe a poco.*

Gráficos: 90

Los efectos de la lluvia nos han dejado boquiabiertos, así como los detalles de distorsión en los choques o de la mano del piloto limpiándose la visera. Y no perdáis de vista el multijugador para 4, igualmente detallado y sin ralentizaciones. Muy buenos

Sonido: 95

El sonido de los motores es alucinante, al igual que la goma de los neumáticos al derrapar, pero nosotros nos quedamos con los comentarios de Marc Gené durante la carrera. Realista a más no poder.

Jugabilidad: 86

Aunque no deja de ser un simulador, la cantidad de opciones configurables y la sensibilidad de los sticks analógicos permiten que cualquier jugador pueda quedar en un puesto "honroso" desde las primeras partidas.

Diversión: 92

El sistema de liberar opciones nos ha parecido muy original porque te va "picando", y por si esto fuera poco, las carreras están muy reñidas, los accidentes son espectaculares y el multijugador es sencillamente excelente.

Opinión:

Ahora queda claro que la versión para PS2 de «F1 Championship Season 2000» no era más que un título de "relleno" para la temporada pasada. EA, ahora sí, ha desarrollado un juego soberbio en todos sus aspectos, tan jugable y repleto de opciones que se despega del resto de simuladores y consigue ser uno de los mejores juegos de velocidad para PS2.



- Tipo: **Simulador**
- Compañía: **Taito**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **5.990 ptas. (36,00€)**
- Jugadores: **1 ó 2** **(+16 años)**
- Idioma: **Inglés**

Papa, cómprame una excavadora

Power Diggerz

Y yo que pensaba que lo único divertido de ser albañil era gritarle piropos a las chicas que pasaban por la calle. Ya no quiero un deportivo, en cuanto pueda, me compro la excavadora...

A todos se nos ha pasado por la cabeza montar en uno de estos cacharros, sobre todo cuando nos imaginamos moviendo todas esas palanquitas para tirar la pared del vecino, pero ¿alguien se atrevería a lanzar un "simulador de excavadora"? Pues sí, ni cortos ni perezosos los muchachos de Taito han ideado un sistema de control que permite, con la única ayuda de los sticks analógicos de nuestro Dual Shock, reproducir los movimientos del brazo de un "bulldozer". ¡Hala! una cuenta atrás en cada nivel y las "típicas" pruebas de la construcción, y ya tenemos juego. Lo que no sabíamos es que con unos gráficos sencillotes, y un objetivo tan curioso como mover ladrillos, el resultado podía ser algo tan divertido.

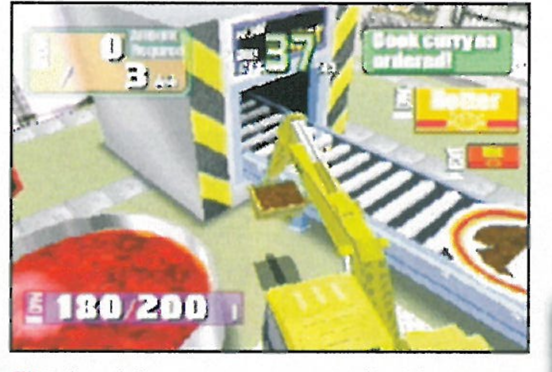
Desde luego que excavar y trasladar toneladas de arena está bien, pero ¿os habéis parado a pensar en lo entretenido que tiene que ser destrozar un coche con la pala o derribar los cimientos de una casa a contrarreloj? Pues estos son sólo unos ejemplos de los interminables minijuegos que incluye «Power Diggerz» y que, junto al modo de simulación y a un editor de circuitos, ponen a prueba un catálogo de máquinas que va desde pequeñas excavadoras hasta gigantescas grúas de 20 toneladas.

Pero el sentido del humor de los programadores no se ha quedado en unas cuantas pruebas originales. Como si se tratase de un «Gran Turismo», también podemos conseguir licencias de conducción, e incluso invertir nuestras ganancias en nuevas y potentes máquinas o en una galería de imágenes (de excavadoras, claro).

Ya sabemos lo que estáis pensando, que un título así no puede competir con los juegos de velocidad o con otros simuladores, pero os animamos a que probéis «Power Diggerz», os pongáis un casco para darle emoción y miréis a ver si sois capaces de resistiros a tanta originalidad y dosis de diversión. Nosotros, desde luego, no.



Como cualquier vehículo que se precie, nuestra excavadora cuenta con un buen número de perspectivas.



En los minijuegos tenemos que cumplir misiones tan curiosas como llenar unos platos de la salsa adecuada.



Aunque no es difícil controlar todos los movimientos de nuestra excavadora, sí requieren unas cuantas partidas previas de práctica, y jugarse el tutorial.



Tiene un editor muy sencillo para escenarios: llenar las casillas y listos.





Gráficos:	59
Sonido:	63
Jugabilidad:	79
Diversión:	81

Opinión:

¿Sorprendidos? Pues imaginad nuestra reacción cuando hemos descubierto que «Power Diggerz» no es sólo uno de los juegos más originales del catálogo de PlayStation, sino que además resulta increíblemente divertido. Eso sí, no esperéis alardes técnicos, sólo una gran diversión y mucho sentido del humor.

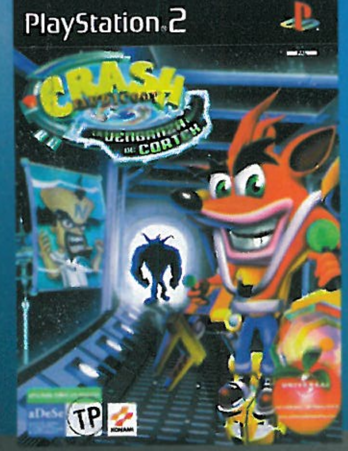
Valoración 78

Ahora en PlayStation®2

Bandicoot ha vuelto.
Con movimientos espectaculares, gráficos inimaginables y vehículos sorprendentes para afrontar su nueva aventura:
La venganza de Cortex.
Será como en los buenos tiempos, pero mejor.







Más rápido, más fuerte y mejor. ¡Atrápalo!



PlayStation®2

TOTALMENTE EN CASTELLANO









UNIVERSAL INTERACTIVE

www.universalinteractive.com

VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING ESPAÑA, S.L. - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034, Madrid - Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30

Mejor nunca que tarde

Cuando creíamos que ya lo habíamos visto -y sufrido- todo en el género futbolero en DC, los chicos de Smilebit nos traen una última propuesta que os podrá mantener pegados a vuestra consola, como mucho, lo que su título indica: unos 90 minutos...



La pobre consola blanca de Sega debe echarse a temblar cada vez que recibe una nueva aportación al género del deporte rey. Y es que una plataforma que cuenta con simuladores deportivos de la talla de «NBA 2K» o «Virtua Tennis» parece increíble que aún no haya conseguido tener un título de fútbol a su altura. Y lo "gracioso" es que, en este postrero intento, la cosa no empieza del todo mal.

En primer lugar podemos optar por jugar con selecciones nacionales o con clubes de las principales ligas europeas, lo cual está muy bien. A continuación, hay que elegir entre un buen puñado de competiciones, como Liga de campeones, Eurocopa, Liga nacional... a lo que hay que sumar la opción de crear torneos personalizados. Y por último, nos encontramos con las opciones de cada partido: ¿De día o de noche? ¿Soleado, lluvioso o nevando? Además, podemos jugar en estadios reales, como el Camp Nou, el Amsterdam Arena, Saint Denis...

DISCRETA JUGABILIDAD

Hasta ahí todo marcha bien, incluso cuando los jugadores saltan al césped, con una presentación de los partidos muy aparente. Pero todo se viene abajo cuando suena el pitido inicial. Es entonces cuando nos damos cuenta de que a los partidos les falta ritmo, y parece que los jugadores se mueven a cámara lenta, algo que, curiosamente, no ocurre con el balón. Luego aparece la respuesta al control, que es de las peores que hemos visto en mucho tiempo. Los jugadores tardan unos tres segundos en pasar el balón, otros tantos en darse la vuelta... y así podríamos seguir.

En definitiva, su sistema se resume con tres palabras que empiezan por la misma letra: es irreal, injugable, y también incomprensible que los chicos de Smilebit no hayan podido pulir estos defectos. Y todavía quedan cosas, como las carencias en la IA de los rivales -que son capaces de quedarse dando vueltas alrededor del corner, por poner un ejemplo-, o que tras conseguir un gol nos señalen un saque de puerta (¿?).

Lástima que tantos fallos tiren por tierra otros aspectos del juego que están mucho más trabajados, como los efectos meteorológicos o la inclusión de los himnos para los partidos de selecciones nacionales. Además, el juego cuenta con los nombres reales de los jugadores -eso sí, con las plantillas del año pasado- y con un completísimo editor de equipos y jugadores. Pero hay cosas que no se pueden pasar por alto, por lo que, pese a la floja competencia de este género en Dreamcast, este título se convierte en una opción a evitar.

Gabriel Pichot



En el modo de entrenamiento podemos practicar nuestras habilidades, y si no somos muy buenos, al menos estaremos a salvo de la mirada de los curiosos.



¿Un portero jugando de delantero, con guantes y todo? Vamos, eso no lo hace ni el bueno de Higuita. Claro, esto es lo que acaba por pasar si no se cuida la IA de los rivales.

Tipo: **Deportivo**
Compañía: **Smilebit**
Distribuidora: **Ardistel**

Precio: **6.990 ptas. (42,03€)**
Jugadores: **De 1 a 4** (+16 años)
Idioma: **Castellano (textos)**

Crea tu propio equipo a medida




Una de las pocas mejoras con respecto a otros títulos de DC, es la inclusión de este editor, con el que podéis crear jugadores y equipos, con unas 400 caras diferentes para elegir. La pena es que no se nos permita editar también el sistema de juego...



La presentación de los partidos recuerda a los «ISS», aunque el parecido se acaba ahí. Eso sí, los nombres de los jugadores son reales.



En las faltas, se puede amagar para despistar a la barrera. ¡Ilusos!

Su PÉSIMA jugabilidad da al traste con un apartado de OPCIONES bastante completo.



El clima estará bastante logrado. ¡A quién se le ocurre jugar con diez grados bajo cero!





Alternativas: *Aunque en opciones y gráficos anda bien surtido, en cuanto a jugabilidad ni se acerca a «WWS Euro Edition», pese a que en realidad éste tampoco sea ninguna maravilla.*



El árbitro tampoco será demasiado inteligente y a veces tomará algunas decisiones incomprensibles. ¡Pues no va y me saca tarjeta! ¡A mí!

Gráficos: 72

El diseño de jugadores y estadios está bastante conseguido, aunque no podemos decir lo mismo de las animaciones, muy bruscas e incluso inexistentes, en algunos casos.

Sonido: 58

A estas alturas, los comentarios en inglés resultan deprimentes, sobre todo si el resto de efectos sonoros es de lo más irreal. Sólo si te gusta el "bakalao" quedarás contento, al menos, con la música de los menús.

Jugabilidad: 45

El juego es el más lento del género, tanto en el ritmo de los partidos como en la respuesta al pad. Si a esto unimos los distintos tipos de pase, todos ellos al azar, el resultado no puede ser más desesperante.

Diversión: 50

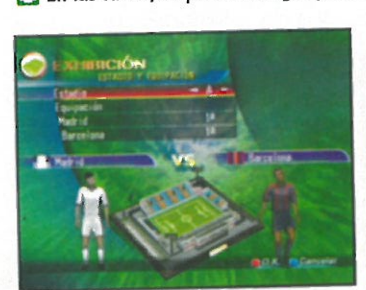
Sólo si eres un sufridor nato y te seduce lo variado de sus opciones conseguirás divertirte con este juego. Por lo demás, podríamos bautizarlo a lo yanqui como "aburrimiento duradero".

Opinión:

Es una pena que unos gráficos notables y tantas opciones no se hayan empleado para algo mejor. Y es que cuesta comprender que a estas alturas nos encontremos con juegos de este calibre, que denotan el poco interés puesto por los programadores o, seguramente, las prisas por lanzarlo al mercado. El caso es que, a este paso, los jugones de Sega se van a quedar sin disfrutar de un gran juego de fútbol en DC. Mientras tanto, mejor será que empleéis esos valiosos 90 minutos en cualquier otra cosa.



Valoración 54



Antes de cada partido, podremos elegir el estadio, el clima y la hora.



Aquí tenéis a "Batigol" dedicando un gol a su prima la de Valladolid.



Cuidado con las entradas, porque los jugadores pueden lesionarse...

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Infogrames**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **9.990 ptas. (60€)**
- Jugadores: **1 ó 2** (T.P.)
- Idioma: **Castellano**

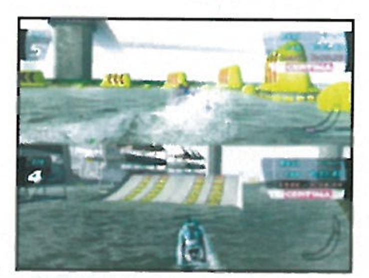
Motos sin ruedas ¡y sirven para ligar!

Ya se ha acabado el verano, pero juegos como éste nos sirven para recordar la buena vida en la playa. Las motos de agua, últimamente muy de moda en las consolas, le han servido a Infogrames para ofrecernos un arcade de velocidad divertido, sencillo y con apartado visual notable.





Aunque no sea un simulador, el control de la moto requiere práctica.



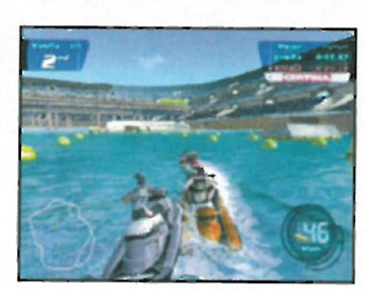
El multiplayer es tan rápido como el modo normal, y apenas hay niebla.

Seguro que si has probado una de estas motos, sabrás que te pasas más tiempo preocupado por no caerte (y que te vean todas las chicas de la playa) que disfrutando del paseo. Pues parece que los creadores de «Splashdown» han tenido en cuenta esto, y han optado por un desarrollo arcade, donde la física del agua pasa a un segundo plano y lo importante es conducir las motos acuáticas "casi" como por una carretera.

Pero bueno, tampoco es que la cosa sea tan simple, porque las carreras se benefician de algunas maniobras imposibles en otros juegos (como sumergirnos ante un obstáculo), y el control requiere algo de práctica ya que, como es lógico, las motos de agua no tienen freno. Vamos, que no basta con apretar el acelerador a fondo para cruzar la meta en primer lugar. Y la verdad es que este conjunto de elementos nos ha resultado bastante divertido (y eso que la IA de los contrarios no es muy alta). Aunque lo primero que nos ha llamado la atención es su notable acabado gráfico. La recreación del agua es uno de los detalles técnicos más sobresalientes que hemos disfrutado en esta consola: una combinación de transparencias y reflejos en movimiento capaz de dejar boquiabierto al más pintado. Por desgracia, el resto de los elementos gráficos no pasan de correctos. Pero el juego tiene otros alicientes, ya que contamos con todo tipo de escenarios: la costa, un río... ¡incluso un indoor en Madrid!

Además, si buscáis emociones fuertes, no os perdáis su entretenido modo multijugador. El verano que viene seremos en los reyes de Benidorm.





Las piruetas y el "slalom" de boyas nos permiten ganar velocidad.



El agua es uno de los detalles más cuidados que hemos visto en PS2.

Gráficos:	79
Sonido:	75
Jugabilidad:	70
Diversión:	76

Opinión:

«Splashdown» es uno de los arcades de velocidad más atractivos que han aparecido para PS2 (incluso más que muchos juegos de coches). Aunque sea un género poco habitual, las motos de agua combinan un apartado visual de bastantes kilates con un control muy sencillo ¡Y tiene corredores y pistas para rato!

Valoración 75

PlayStation driver-2.com





¿PODRÍAS COMPRAR DRIVER?

DRIVER 2 AHORA EN PLATINUM

POR SÓLO 29.99 €

"EL JUEGO MÁS ESPERADO HA VUELTO" 10/10

PLAYSTATION MAGAZINE, REVISTA OFICIAL











Bienvenidos al "skate" del futuro

Si el monopatín tradicional se te ha quedado pequeño y estás buscando nuevas emociones, aquí tienes lo que necesitas: acción a raudales sobre tablas flotantes que permiten realizar las piruetas que siempre soñaste hacer... ¡y con el mínimo esfuerzo!



Los simuladores de deportes extremos y alternativos están viviendo una época de auténtico apogeo en esto de los videojuegos, y es raro el mes que no se produce un lanzamiento de este tipo para alguna de las plataformas existentes. En esta ocasión es la propia Sony la que va a intentar aprovechar dicho tirón, y nos presenta un nuevo título para su consola de 128 bits basado en el "skateboarding". Por fortuna, «Airblade» rompe un poco con la tónica habitual de estos juegos ya que, al estar ambientado en un futuro lejano, los personajes no corren sobre los tradicionales monopatines, sino que van montados sobre una especie de tablas anti-gravedad (muy parecidas a la que utilizaba Marty McFly en "Regreso al Futuro 2"), que les permiten consumar una serie de acrobacias nunca vistas en otros juegos de índole similar. Este hecho afecta de manera clara a la jugabilidad del DVD, pues los objetivos que nos encomiendan son originales y excitantes.

ENTRETENIDO Y BONITO

Como os decíamos, el desarrollo del juego se basa en el progresivo cumplimiento de misiones distintas para cada fase. Y lejos de ser los frecuentes "localiza éste o aquel objeto" o "consigue un número determinado de puntos a base de piruetas", en este caso tenemos que destrozar cámaras de vigilancia, golpear a francotiradores, o "grindar" por una especie de antenas parabólicas gigantes. Todos estos objetivos pueden acabarse con éxito (y con todos los dientes) gracias al estupendo control diseñado para manejar a cada uno de los seis personajes que se dejan ver, aunque esto se ve un poco estropeado por un inconveniente: el seguimiento de la acción por parte de la cámara. Ésta tarda demasiado en situarse detrás de nuestro "patinador" cuando hacemos un cambio brusco de dirección, y, además, a veces no termina de posicionarse correctamente. Este defecto no es tan grave como para arruinar el juego, pero sí que resulta molesto y entorpece la acción. Y es una lástima, porque el resto del motor gráfico empleado para dar vida a los circuitos de «Airblade» es muy bueno: todo lo que aparece en pantalla es sólido como una piedra, no hay rastro de "popping" en el horizonte y la velocidad es endiablada, y no se resiente ni siquiera en las partidas multijugador. En fin, una buena alternativa "flotante" si te has cansado de ir por el suelo con los «Tony» y «Dave», y en conjunto, un muy buen juego, con estupendo apartado técnico y un buen control, pese al problema de las cámaras.

Sergio Martín



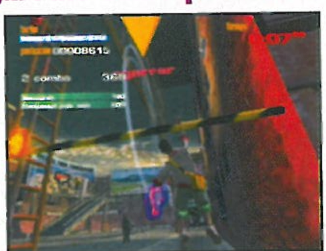
¡Halaaaa! ¡Fuera parabólica! Esto no lo había hecho nunca antes.

¡Madre qué vértigo! Yo no sería capaz de realizar ese movimiento ni aunque practicase toda mi vida.



- Tipo: **Acción**
- Compañía: **Criterion Games**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **9.990 ptas (60.07e)**
- Jugadores: **De 1 a 8** (TP)
- Idioma: **Castellano**

Agárralo como puedas... si puedes

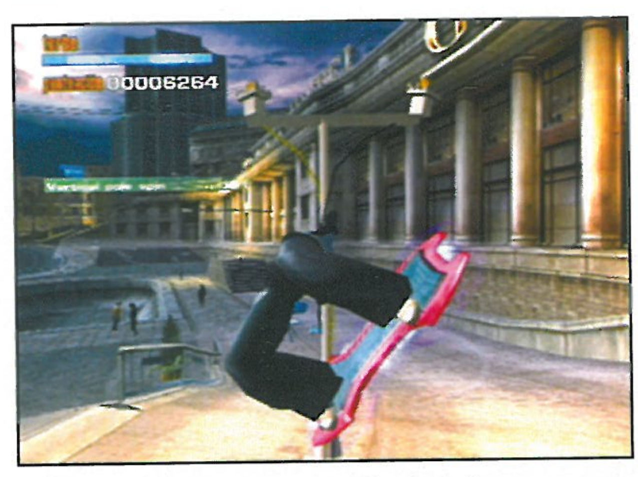




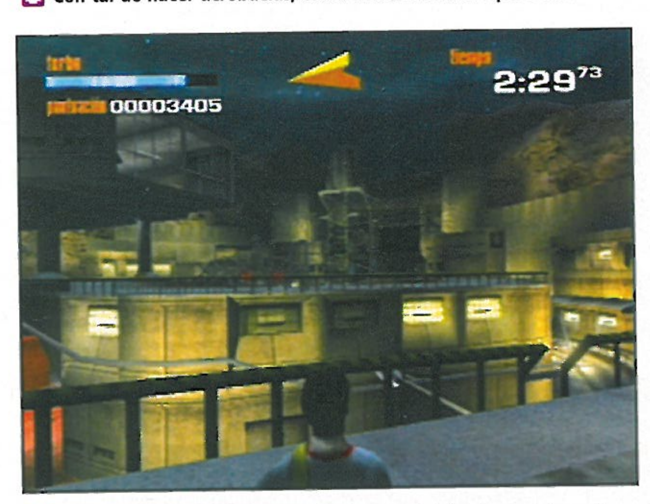
Ya sea una farola, un barrote o un poste, podremos balancearnos sobre cualquier elemento del escenario y aprovechar el impulso para hacer alguna acrobacia o lograr acceder a los lugares más elevados del escenario.



Este juego sigue la línea de «Tony Hawk», pero sustituye el tradicional skate por una tabla flotante con la que hacer movimientos así de guapos.



Con tal de hacer acrobacias, estos chicos hacen lo que sea...



Con eso de que el tiempo no tiene un papel fundamental en el juego, si nos apetece, podemos pararnos en mitad de la partida a contemplar los completos y extensos decorados tan tranquilamente.

Salvo por las cámaras, es un título ATRACTIVO, que nos ofrece una ORIGINAL manera de hacer "skate".



Alternativas: *Si os van más las bicis que los monopatines, la mejor opción de compra es «Dave Mirra 2». Y el mes que viene llega «Tony Hawk 3»...*





Sí, sí, la tabla será todo lo rara que queráis, pero mola todo. ¿O no?

Ocho mejor que uno



En el modo multijugador encontramos varias alternativas para "picarnos" con nuestros amigos, y lo original del tema es que algunas nos permiten competir contra otras siete personas más alternándose el pad.

Gráficos: 88

El mejor apartado del programa sin ningún tipo de discusión: los entornos están muy bien realizados en general, todo va a gran velocidad y las animaciones de los "skaters" son espléndidas.

Sonido: 57

Aquí la cosa anda bastante flojilla. El esfuerzo invertido en el doblaje se agradece, pero el resultado no ha sido satisfactorio. En cuanto a la música, la verdad, es repetitiva y se hace insoportable al cabo de... ¿5 minutos? ¡Qué pesada!

Jugabilidad: 70

Muy bien ajustada, pero se ve empañada por las malas pasadas que nos "regala" la cámara, si no estaríamos hablando de palabras mucho mayores.

Diversión: 80

La original propuesta del "skate alternativo" va acompañada de una mecánica de juego basada en el cumplimiento constante de distintos objetivos que la hace muy atractiva y evita caer en la rutina.

Opinión:

Este título supone un soplo de frescura dentro de un género que ya comienza a tener superpoblación de títulos. El hecho de manejar una tabla voladora aporta espectacularidad, y permite introducir objetivos inéditos hasta ahora en este tipo de juegos. Salvo por los molestos problemas con la cámara os vais a encontrar frente a un juego que ofrece mucha diversión y tiene un "look" gráfico la mar de interesante. Una opción muy recomendable.

Valoración 78

Otros lanzamientos

MX Rider




■ ATARI ■ VELOCIDAD

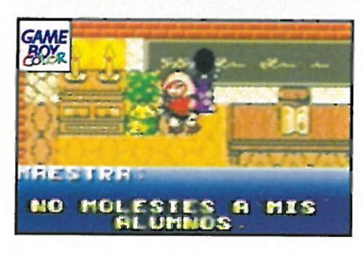
■ 10.314 PTAS. (61,99€) ■ TP

No sé para que necesitarán las ruedas en este juego, total, si las motos se pasan la carrera dando saltos por el aire. El caso es que, aunque no sea especialmente realista (por no caerse, ni las palomitas del público se mueven) a nosotros nos ha resultado la mar de divertido. Y además, si llueve y no queremos ponernos perdidos, también incluye circuitos "indoor" para que podamos hacer nuestros pinitos en el campeonato de supercross. Muy arcade, y en este caso nos gusta.

Por fin un juego de motocross consigue ser divertido, el realismo lo dejaremos para cuando los señores de Atari dominen la técnica a la perfección.



Hércules





■ TITUS ■ AVENTURA

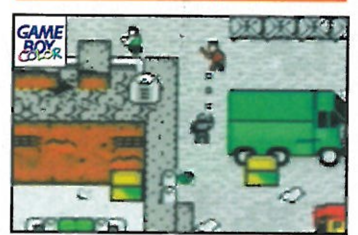
■ 5.490 (33 €) ■ TP

Para ser hijo de Zeus, la verdad es que Hércules se lo monta bastante mal. Entre prueba y prueba se le ha metido en la cabeza protagonizar un cartucho para Game Boy Color. Y, deben ser celos de su "prima" Xena, porque los resultados son igualmente catastróficos. Un "pretendido" juego de rol con menos encanto que Kevin Sorbo en la serie de TV, y con la desventaja de que aquí no podemos cambiar de canal para ver "Los vigilantes de la playa". Vuélvete al Olimpo...

Otra vez la maldad intenta invadir el mundo, aunque en esta ocasión se ha transformado en un cartucho de GBC que ni el propio Hércules puede derrotar.



Robocop



■ VIRGIN ■ SHOOT'EM UP

■ 5.490 ptas. (33,00€) ■ TP

Menos mal que Robocop tiene un visor especial, porque nos ha costado bastante encontrarle por la pantalla. A ver si lo veis vosotros en la captura. El tamaño importa al defender la ley.

Pequeño y poco matón, este no es el brazo fuerte de la ley en GBC.



NHL HITZ

■ VIRGIN ■ DEPORTIVO

■ 9.990 ptas. (60,04€) ■ TP

Trasladad el estilo de juego de «NBA Jam» al hockey sobre hielo y tendréis este juego, con apartados técnicos muy buenos, y partidos entretenidos. Pero claro, sólo si te gusta el hockey...

Si eres uno de los escasos aficionados al hockey, te gustará.



Victorius Boxers




■ EMPIRE ■ DEPORTIVO

■ 9.990 PTAS. (59,50€) ■ +11 Años

¡Punch! ¡Au! ¡Chúpate este derechazo! ¡Pues toma "uppercut"! Este es básicamente el desarrollo de este juego de boxeo con gráficos de corte manga y pocas complicaciones. Las animaciones están muy logradas, pero a cambio resulta un tanto lento encadenar golpes. Puede que su modo historia enganche a los aficionados al boxeo más jóvenes, que encontrarán en su sencillo sistema de control, la oportunidad perfecta para tomar contacto con títulos más "serios".

A caballo entre el arcade (por su sistema de control) y el simulador, (por el realismo de sus movimientos) resulta entretenido, aunque le falta "chispa".



Batman Vengeance






■ UBI SOFT ■ AVENTURA DE ACCIÓN

■ 6.995 PTAS. (42,04€) ■ TP

Ya sabíamos que Batman era el señor de la noche, pero con el salto a PlayStation 2 se lo ha tomado tan en serio que casi no se le puede distinguir en la oscuridad. Debe ser cosa de su salto a las 3D con una nueva mecánica de juego, con misiones en las que debe pasar desapercibido al más puro estilo Solid Snake mientras pega "mamporros" a los "malosos" de turno. Además de unas orejas bien puntiagudas, el hombre murciélago cuenta con todo tipo de "gadgets", desde el batmóvil hasta una capa que le permite hacer pequeños vuelos. Ya era hora de que alguien se dedicase a limpiar la ciudad de Gotham. Ah, y no penséis que es un juego para peques, porque la cosa se complica desde el principio.

A Batman no se le da nada mal combatir el crimen en PS2, y nos gusta ese estilo Solid Snake que ha tomado con los años. Por cierto, ¿y Robin?






TDK®

NOVEDAD MUNDIAL

Ahora todo lo último en juegos para consolas viene con TDK ¡ Disfrútalo!

SHREK



Un juego de combate basado en un refrescante, cómico e irreverente "cuento de hadas monstruoso" en el que los jugadores encarnan a Shrek a otros famosísimos personajes de cuento, compitiendo por el título de "El monstruo más malo de todos".

LA DINOCABALGADA



Los jugadores compiten con sus dinosaurios preferidos a través de desafiantes carreras de obstáculos y pistas de 2 jugadores en 4 ambientaciones prehistóricas. Estos juguetones y adorables dinosaurios galopan, saltan, esquivan y utilizan trozos de hielo y bloques de piedra para pasar por zonas con trampas, cogiendo puntos de bonificación mientras se mueven por el circuito.

LADY SIA



Lady Sia, una joven y valiente princesa guerrera, trata de salvar a su amado país de los crueles y despiadados hombres bestia, los T'soas.
En un arriesgado viaje a través de 4 mundos llenos de acción, debe recolectar armas y poderes mágicos para derrotar a los más formidables enemigos mientras se prepara para enfrentarse con su archienemigo, Onimen.

LOS MEJORES JUEGOS PARA LAS DIFERENTES PLATAFORMAS

GAME BOY ADVANCE

GAME BOY COLOR

PlayStation®



Otros lanzamientos

Motor Mayhem



■ INFOGRAMES ■ SHOOT'EM UP
■ 10.314 ptas. (61,99€) ■ ND

Yo ahorrando durante dos años para comprar un Panda de segunda mano y colocarle un par de ametralladoras para estas carreras de "todos contra todos" y resulta que luego son de lo más aburridas. ¿Y mi vieja Vespa?

Lo más fuerte, el golpe de sueño que nos ha dado al probarlo.



Artic Thunder



■ VIRGIN ■ VELOCIDAD
■ 9.990 ptas. (59,50 €) ■ +3 Años

Lo del trueno (Thunder) debe ser por lo rápido -y ruidoso- de las carreras, y lo del ártico, porque su lamentable acabado técnico nos ha dejado helados. Para que luego no podamos decir que nos han engañado...

Prefiero quedarme aquí calentito junto a la chimenea del salón.



Xena, la princesa guerrera





■ TITUS ■ RPG
■ 5.490 PTAS. (33 €) ■ TP

Los mayores (y para nosotros únicos) atractivos de la serie de TV de Xena, son su protagonista (ex Miss Nueva Zelanda, ejem) y las peleas. Y ni lo uno ni lo otro están en este cartucho que "intenta" ser un RPG. Porque la verdad, Xena ha conocido tiempos mejores alejada de ese "look" tan poco llamativo que tiene en este cartucho, y su desarrollo tan insulso. Amigos y amigas poseedoras de una Game Boy Color: tenéis por ahí dos "peaso" cartuchos de Zelda que...

Pensar lo bien que le queda el corpiño de cuero que saca en la serie, y lo poco que luce cuando está dentro del pequeño trozo de plástico del cartucho de GBC.



Jurassic Park Park Builder



■ KONAMI ■ ESTRATEGIA
■ 8.990 PTAS. (54,03 €) ■ TP

La verdad es que no sabemos cómo no se nos había ocurrido antes: si Steven Spielberg y Michael Crichton se han "forrado" con las películas de «Parque Jurásico», eso indica que lo de los dinosaurios le gusta a la gente, así que, ¿por qué no montar nuestro propio parque de atracciones jurásico? Eso sí, si se nos escapa algún bicho, que no cunda el pánico, que son tamaño portátil. Con un sistema de juego tipo «Theme Park» tenemos que crear nuestras atracciones, gestionarlas, y por supuesto llenarlas de un buen montón de dinosaurios, a elegir entre la gran lista que incluye el juego. Muy divertido, muy fácil de jugar, enganchante en su desarrollo y encima con textos en castellano. Pero no olvidéis que en este cartucho, para triunfar en las finanzas hay que ser tan voraz como un velocirraptor...

¡Que se vaya preparando Spielberg! El próximo Parque Jurásico lo vais a crear vosotros con este divertidísimo y original juego de Konami. ¡Qué guai!











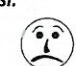
Test Drive Offroad




■ INFOGRAMES ■ VELOCIDAD
■ 10.314 PTAS. (61,99€) ■ TP

¿Pensabais que los todoterreno sólo servían para que las señoras más "in" llevasen a los niños al cole? Pues infogrames nos da la oportunidad de maltratar estos potentes vehículos en unas carreras con libertad total de movimientos. Lo malo es que deben estar ambientadas en la luna, porque nuestro coche no para de pegar saltos "en baja gravedad" por unos niveles tan amplios como vacíos. No podemos negar que tantos golpes tienen su gracia, pero da poco de sí.

No es que falten juegos de velocidad en el catálogo de PlayStation 2, y este «Offroad» es original, se salta mucho, pero no tiene más de donde sacar.



Top Gun




■ VIRGIN ■ SIMULADOR
■ 9.990 PTAS. (59,50€) ■ +11 AÑOS

Al bueno de Tom Cruise no se le ocurre otra cosa que montar en un avión casi imposible de pilotar sin despedirse de Penélope Cruz ¡y encima las previsiones de Paco Montes de Oca amenazan niebla, y mucha (en el horizonte)! Más os vale llevar paracaídas si pensáis ingresar en esta academia. Está visto que los simuladores de vuelo no han entrado con buen pie en el catálogo de la consola de Sony... por mucho que nos gustase la película hace más de diez años.

¡Mayday, Mayday! Algo se ha colocado en mi cola y no lo veo con la niebla. Me va a destrozar, voy a saltar, repito: saltar. Demasiado tarde, AAAAAAARRGGHH.



THE MUMMY™ RETURNS

(EL REGRESO DE LA MOMIA)

EL BIEN ~~VS~~ O EL MAL

Con el demonio puedes reempezar cuando llegues al infierno.



Como Rick dispondrás de un gran arsenal de espadas, rifles y pistolas.



Como Imhotep, podrás usar la fuerza bruta y la magia de poderosos hechizos.



Viaja por Londres, El Cairo y las ruinas de Hamunaptra en busca del Rey Escorpión.

Tú eliges ser Rick O'Conell o Imhotep, pero en cualquier caso tendrás que hacer frente a pigmeos, momias, guerreros de Anubis, babuinos y muchos más, reviviendo toda la emoción de la película. Sobrevive a todo ello y enfréntate al Rey Escorpión. Reza para que haya una vida después de la muerte.





PlayStation 2

También disponible en







UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS

www.universalinteractive.com



www.mummyreturnsgame.com



Los recomendados

PLAYSTATION



FIFA 2002. No se ha lucido EA con esta nueva versión de «FIFA», pero sigue siendo un buen juego, y una atractiva opción dentro del fútbol en PS.

ACCIÓN
1. Dino Crisis 2
2. The Italian Job
3. C-12 Resistencia Final

ROL
1. Final Fantasy IX
2. Final Fantasy VIII
3. Final Fantasy VII (Plat.)
4. Vagrant Story

FÚTBOL
1. Iss Pro Evolution 2
2. Esto es Fútbol 2
3. FIFA 2002

SHOOT'EM UP
1. Quake II
2. Medal of Honor U.
3. El Mundo Nunca es...

PLATAFORMAS
1. Crash Bandicoot 3
2. Rayman 2
3. Abe's Exoddus

VELOCIDAD
1. Gran Turismo 2
2. Colin Mcrae 2
3. World Touring Cars

AVENTURA
1. Metal Gear Solid
2. Resident Evil 3 Nemesis
3. Resident Evil 2 (Plat.)
4. Tomb Raider: TLR
5. Alone in the Dark IV

LUCHA
1. Tekken 3 (Platinum)
2. Rival Schools
3. Soul Blade (Platinum)

ESTRATEGIA
1. Red Alert
2. Theme Park World
3. Front Mission 3

AVENTURA GRÁFICA
1. Discworld Noir
2. La ruta hacia El Dorado

DEPORTIVOS
1. NBA Live 2001
2. KO Kings 2001

VARIOS
1. Beatmania
2. Tony Hawk's 2
3. Manager de Liga 2001

Imprescindibles
- CRASH BANDICOOT 3
- DINO CRISIS 2
- FINAL FANTASY IX
- GRAN TURISMO 2
- ISS PRO EVOLUTION 2
- METAL GEAR SOLID
- RESIDENT EVIL 3
- TEKKEN 3 (Platinum)
- THE ITALIAN JOB
- TOMB RAIDER: TLR



CRASH BANDICOOT 3. Sigue siendo el rey de las plataformas.

SILENT HILL. Si no jugasteis al primero, probadlo ahora.

DREAMCAST



ALONE IN THE DARK IV. La última novedad que nos llegó en el género de terror sigue estando de plena actualidad, con la aparición de nuevas versiones.

ACCIÓN
1. Jet Set Radio
2. Crazy Taxi 2
3. Super Runabout

ROL
1. Phantasy Star Online
2. Grandia II
3. Skies of Arcadia

VELOCIDAD
1. Metropolis Street Racer
2. F-1 Racing Champ.
3. Vanishing Point

SHOOT'EM UP
1. Quake III
2. Uureal Tournament

DEPORTIVOS
1. Virtua Tennis
2. NBA 2K
3. WWS Euro Edition

PLATAFORMAS
1. Sonic Adventure 2
2. Sonic Adventure
3. Rayman 2

AVENTURA
1. Shenmue
2. R.E. Code: Veronica
3. Alone in the Dark IV

LUCHA
1. Soul Calibur
2. Dead or Alive 2
3. Marvel vs Capcom 2

VARIOS
1. ChuChu Rocket!
2. Samba de Amigo

Imprescindibles
- JET SET RADIO
- MSR
- NBA 2K
- PHANTASY STAR ONLINE
- QUAKE III
- R. E. CODE: VERONICA
- SHENMUE
- SONIC ADVENTURE 2
- SOUL CALIBUR
- VIRTUA TENNIS
- UNREAL TOURNAMENT

JET SET RADIO. El más original del catálogo.



WWS Euro. En vista de que el nuevo juego de fútbol no ha cuajado, ésta es la mejor opción.

GAME BOY

METAL GEAR SOLID. Si no lo tenéis y todavía podéis encontrarlo, éste es el mejor juego de acción que ha aparecido para esta consola.

ACCIÓN
1. Metal Gear Solid
2. Perfect Dark
3. Spiderman

DEPORTIVOS
1. Mario Tennis (Color)
2. All Star Tennis (Color)
3. Ready 2 Rumble (Color)

PLATAFORMAS
1. Donkey Kong (Color)
2. Mario Bros DX (Color)
3. Wario Land 3 (Color)

VELOCIDAD
1. Top Gear Rally 2 (Color)
2. F-1 WGP II (Color)
3. Wacky Racers (Color)

AVENTURA
1. Alone in the Dark IV
2. Tomb Raider: Curse of the Sword
3. Mission: Impossible

ROL
1. Zelda Oracle of Season/Ages
2. The Legend of Zelda (Color)
3. Pokémon Oro y Plata

LUCHA
1. Street Fighter Alpha
2. X-Men
3. Killer Instinct

FÚTBOL
1. Ronaldo V-Football
2. Barça Football (Color)

VARIOS
1. Tetris (Color)
2. Pokémon Puzzle Challenge
3. Pokémon Trading Card



ZELDA ORACLE

Imprescindibles
- ALONE IN THE DARK IV
- DONKEY KONG
- METAL GEAR SOLID
- PERFECT DARK
- POKÉMON ORO Y PLATA
- STREET FIGHTER ALPHA
- TETRIS DX
- THE LEGEND OF ZELDA DX
- TOMB RAIDER: CURSE...



GAME BOY advance



SPIDERMAN

1. Mario Kart Super Circuit
2. Tony Hawk Pro Skater 2
3. F-Zero
4. SPIDERMAN
5. Super Mario Advance

NINTENDO 64



MARIO PARTY 3. Aun con un estilo casi idéntico al de anteriores entregas, este party game de Mario se presenta como un juego muy divertido.

VELOCIDAD
1 Excitebike 64
2 Ridge Racer 64
3 Star Wars: Racer

LUCHA
1 WWF Attitude
2 Super Smash Bros
3 Mortal Kombat 4

ACCIÓN
1 Perfect Dark
2 Goldeneye (P. Choice)
3 El Mundo Nunca es...
4 Turok 3

DEPORTIVOS
1 Mario Tennis
2 1080° Snowboarding
3 Int. Track & Field

SHOOT'EM UP
1 Rogue Squadron
2 Forsaken

FÚTBOL
1 ISS '98
2 FIFA '99

ROL
1 The Legend of Zelda: Ocarina of Time
2 Zelda: Majora's Mask
3 Paper Mario

AVENTURA
1 Resident Evil 2
2 Winback
3 Shadowman

ESTRATEGIA
1 Command & Conquer

PLATAFORMAS
1 Super Mario 64
2 Banjo-Tooie
3 Donkey Kong 64

VARIOS
1 MARIO PARTY 3
2 Pokémon Stadium 2
3 Pokémon Puzzle League

Imprescindibles

- BANJO-TOOIE
- EXCITEBIKE 64
- GOLDENEYE (Players Choice)
- ISS '98
- MARIO KART (Players Choice)
- PERFECT DARK
- RESIDENT EVIL 2
- SUPER MARIO 64
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- ZELDA MAJORA'S MASK



ZELDA MAJORA'S. Link, el rey del RPG

PS2

SILENT HILL 2. El miedo reina este mes en PS2 con la llegada de este juego de Konami, acompañado de la cuarta entrega de «Alone in The Dark».

SHOOT'EM UP
1 Unreal Tournament
2 Red Faction

LUCHA
1 Tekken Tag Tournament
2 Dead or Alive Hardcore
3 Bloody Roar 3

AVENTURA
1 RE Code: Veronica X
2 SILENT HILL 2
3 ALONE IN THE DARK IV

ACCIÓN
1 Zone of The Enders
2 Extermination
3 Oni
4 The Bouncer

FÚTBOL
1 PRO EVOLUTION
2 FIFA 2001
3 Esto es Fútbol 2002

F-1 2001. El mejor juego de Fórmula 1.

VELOCIDAD
1 GT 3 A SPEC
2 F-1 2001
3 Moto GP

ESTRATEGIA
1 Age of Empire II
2 Kessen

PLATAFORMAS
1 Rayman Revolution

DEPORTIVOS
1 NBA 2001
2 KO Kings 2001
3 NBA Street

VARIOS
1 TIME CRISIS 2

Imprescindibles

- ALONE IN THE DARK IV
- F-1 2001
- GRAN TURISMO 3
- PRO EVOLUTION
- RE CODE: VERONICA X
- RAYMAN REVOLUTION
- SILENT HILL 2
- TEKKEN TT
- TIME CRISIS 2
- UNREAL TOURNAMENT



PRO EVOLUTION SOCCER. Konami ha vuelto a deleitarnos con un simulador alucinante.

LA COMPRA DEL MES

PLAYSTATION: No es una versión brillante, pero **«FIFA 2002»** puede colmar vuestras ansias de fútbol.

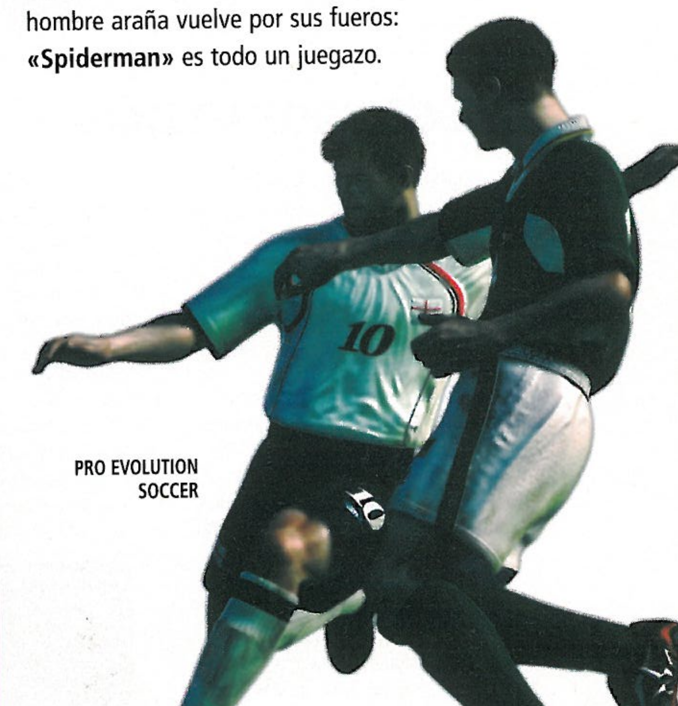
NINTENDO 64: Ya sabéis lo que hay, **«Mario Party 3»**, seguramente el último título para esta consola

GAME BOY: A falta de novedades interesantes os volvemos a recomendar que os hagáis con los nuevos **«Zeldas»**.

DREAMCAST: La única novedad no es demasiado atractiva, así que habrá que esperar a los bombazos del próximo mes.

PLAYSTATION 2: Aquí hay para dar y tomar: cualquiera de los juegos de fútbol o los de terror son toda una garantía. Pero también tenemos **«F-1 2001»** y el divertidísimo **«Time Crisis 2»**.

GAME BOY ADVANCE: El hombre araña vuelve por sus fueros: **«Spiderman»** es todo un juegazo.



PRO EVOLUTION SOCCER

MARIO PARTY 3

Este es un juego muy especial. Para empezar tiene como protagonistas a Mario y sus amigos, que no es poco. Para continuar tiene la mejor diversión multijugador que hemos visto en mucho tiempo. Para terminar (y nunca mejor dicho), según la propia Nintendo es más que posible que sea el último juego en España para su 64 bits. ¡No nos pongamos tristes! Por lo menos, hay un montón de trucos.

NOMBRES DE PERSONAJES CLÁSICOS
Crea un nuevo archivo para salvar y no pongas nada. El juego lo nombrará automáticamente con el nombre de algún personaje clásico de Nintendo.

MONEDAS
Ve a la isla de Waluigi. Habrá un lugar con Espacios Azules, pero tras un turno pueden cambiar a Espacios de Bowser, Espacios Rojos, Espacios de Combate, Espacios de Exclamación o Espacios de Game Guy. Por lo menos cada espacio puede darte monedas, excepto los rojos. Puedes conseguir muchas monedas aquí, pero tendrás que escapar del lugar antes de que los espacios se vuelvan rojos o de Bowser.

EN PLAN BROMISTA
Pulsa L en mitad de una partida para escuchar una provocación de tu personaje. Esto sólo funciona cuando estás sobre el tablero, pero no en los mini-juegos.

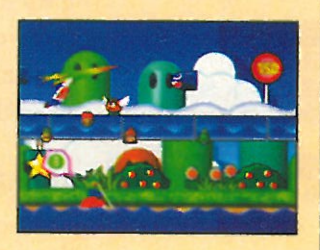
ESTRELLA MILAGROSA
Consigue un rango S más de 8 veces en los niveles duel y board.

SUPER DIFICULTAD
Allá va un truco para tipos duros. Completa el juego en el modo Historia con el nivel alto de dificultad. El modo superdifícil se desbloqueará en los modos Historia y Party.



APARECER EN EL MONTE MARIOMORE
Completa el modo Historia con cualquier personaje para colocar su cara en el monte. ¡De ahí a la fama!

ISLA WALUIGI
Cuando tengas cinco estrellas en tu papel, aparecerá la Princesa y dirá que es la más guapa (está claro que la chica no tiene abuela) y que busca los sellos de estrellas. Provócala hasta que la estrella diga que hay que vencerla. Al conseguir seis sellos, Waluigi robará el séptimo y tendrás que hacer un Battle Royal para ganarlo. Hazlo y desbloquearás Waluigi Island.



EXTERMINATION

Empezamos en plena base polar, con un frío que ni en la sección de yogures del Alcampo y una zona extrañamente desierta. Activamos el ascensor y bajamos. ¡Dios mío, pero qué bichos más feos hay por aquí! ¡Por favor, pasadme trucos!

MODO EXPERTO
Completa el juego tras encontrar las quince etiquetas y salva. Comienza otro juego con el archivo amarillo "Rear of Compound". El juego comenzará con munición extra (500 balas, 50 cartuchos de escopeta, 30 granadas, 1000 unidades de lanzallamas y 25 misiles de Lanzacohetes Definitivo) y items de salud extra (20 unidades de recuperación A, 5 unidades de recuperación B, 5 vacunas MTS, 5 "Booster Shots" A y 3 "Booster Shot" B). No te confíes, que los monstruos serán más difíciles también.

MODO SECRETO
Completa el juego encontrando las quince etiquetas y el cuchillo de Roger. Tras los créditos y una canción que tiene mucha gracia podrás salvar el juego. Verás que el archivo es amarillo y tiene una estrella al lado. Al cargar el juego tendrás 300 balas , 50 cartuchos, 99 granadas, 1000 unidades de lanzallamas y 25 misiles. También empezarás con un lanzagranadas AT-6, además de un montón de items de recuperación. ¡Vamos, el despiporre!



NBA STREET

¡Hey, kiddo! Prepara lo mejor que tengas, porque vas a tener ante tí a los mejores jugadores del mundo. ¡Sí, en mitad de la calle! Los partidos más espectaculares se van a dar aquí, tenlo por seguro, así que más te vale estar preparado con una buena reserva truquera. Jammin'!

LOS CÓDIGOS QUE MÁS MOLAN
Justo antes del comienzo de cada partido aparecen los dos equipos y, bajo el tuyo, cuatro balones. Cámbialos por la siguientes figuras y luego pulsa arriba para activar este montonazo de especiales

COMBINACIÓN	TRUCO
Zapato, pelota, tablero, pelota	Turbo ilimitado
Tocadiscos, micrófono, micrófono, tablero	Sin turbo
Pelota, pelota, tocadiscos, tocadiscos	Uniformes auténticos
Tocadiscos, tocadiscos, pelota, pelota	Uniformes de calle
Micrófono, pelota, micrófono, pelota	Jugadores pequeños
Micrófono, tocadiscos, zapatilla, tocadiscos	Cabezones
Micrófono, zapatilla, pelota, zapatilla	Cabezas pequeñas
Tablero, tocadiscos, zapatilla, tablero	Menos bloqueos
Tablero, tocadiscos, micrófono, pelota	Menos robos
Micrófono, pelota, pelota, micrófono	Sin indicación de jugadores
Micrófono, tablero, zapatilla, micrófono	Sin indicador de tiro
Micrófono, micrófono, pelota, tablero	Sin crono de tiro
Tablero, micrófono, tocadiscos, zapatilla	Sin alley-hoops
Tocadiscos, zapatilla, tocadiscos, tocadiscos	Sin auto-repeticiones
Pelota, tocadiscos, zapatilla, pelota	Pelota de la WNBA
Pelota, tocadiscos, micrófono, pelota	Pelota de EA Big
Pelota, tocadiscos, tocadiscos, zapatilla	Pelota de playa
Pelota, zapatilla, tocadiscos, pelota	Pelota de fútbol
Pelota, tocadiscos, tocadiscos, pelota	Pelota de la ABA
Pelota, tocadiscos, tocadiscos, tablero	Balón medicinal
Pelota, tocadiscos, tablero, pelota	Pelota NuFX
Pelota, tocadiscos, tocadiscos, micrófono	Pelota de volley
Tocadiscos, tocadiscos, pelota, tocadiscos	Joe "The Show" primaveral
Tocadiscos, pelota, pelota, tocadiscos	Joe "The Show" veraniego
Tocadiscos, zapatilla, pelota, tocadiscos	Joe "The Show" atlético
Tablero, tocadiscos, tocadiscos, pelota	Poder definitivo
Tocadiscos, micrófono, tocadiscos, zapatilla	Sin display HUD
Tocadiscos, tocadiscos, tocadiscos, tocadiscos	Quitar todos los trucos

SUPERESTRELLAS DE LA NBA
Juega al modo City Challenge y derrota a un equipo de la NBA para desbloquear jugadores de su plantilla.

BIGGS Y CANCHA DE BEACON HILL
Juega al modo City Circuit y alcanza la región 1 del City Challenge. Derrota al equipo de Biggs para desbloquearlo como seleccionable, además de la nueva pista.

BONAFIDE Y CANCHA DE BROAD STREET
Juega el City Circuit y alcanza la región 2 del City Challenge. Derrota al equipo de Bonafide para desbloquearlo junto a la pista Broad Street.

DRAKE Y CANCHA THE YARD
Llega a la región 3 del City Challenge. Derrota al equipo de Drake para desbloquearlo, aparte de la nueva pista.

DJ Y CANCHA DE VENICE BEACH
Derrota al equipo de DJ en la región 4 del City Challenge.

TAKASHI Y CANCHA DE YAKATOMNI PLAZA
Vence al equipo de Takashi en la región quinta del City Challenge. Conseguirás al nuevo personaje y una cancha más.

STRETCH Y CANCHA RUCKER PARK
Derrota a Stretch y su equipo en la región 2 del City Challenge.



EQUIPO DE SSX SNOWBOARDERS
Gana 10 juegos en cualquier modo. Pero, ¿estos qué pintan aquí?. Si ganas 20 juegos desbloquearás el equipo 3LW.

FINAL FIGHT ONE

No es fácil la vida del alcalde, todo el día con papeleo y besando niños ante las cámaras. Por eso, viene bien de vez en cuando aporrear a la chusma para quitarse el estrés, sobre todo si es por una buena causa. Si encima lo haces acompañado por unos colegas que no veías desde hace mucho tiempo, la cosa promete de verdad. ¡Bienvenidos chicos!

DESBLOQUEAR SECRETOS

En relación con tu avance en el juego vas consiguiendo puntos de lucha ("fighting points"). Esto sirve para conseguir los secretos que oculta el cartucho. Para abrirlo todo necesitas 2000 puntos. Cada nivel te da de 50 a 100 puntos, yendo del primer al sexto nivel. Los secretos se van desbloqueando en este orden:

- Vidas extra: Puedes tener hasta 9 vidas.
- Elegir escenario
- Cambio de color para todos los personajes. También se desbloquean las versiones Alpha (la serie de juegos que llevaban esa coletilla, ¿recordáis?) de Guy y Cody.
- Puñetazo rápido: Si mantienes pulsado el botón de ataque darás puñetazos muy rápido, sencillo ¿verdad?





SPY HUNTER

Olvida las señales de tráfico y los tiros a pulso, porque aquí de lo que se trata es de correr a toda pastilla y disparar como un loco. Para los que no tenéis suficiente, probad nuestro menú de trucos de hoy. El Chef recomienda...

MODO CHEAT

Los trucos se desbloquean completando todas las misiones en un tiempo determinado. Cuando quieras probarlos ve a la opciones del sistema, elige el apartado Extras y "Cheat Grid". Para las escenas FMV especiales elige "Movie Player", justo encima.

- Video Saliva Spy Hunter: Completa el nivel 1 en 3:40
- HUD verde: Completa el nivel 2 en 3:35
- Video Saliva Your Disease: Completa el nivel 3 en 2:40
- Visión nocturna: Completa el nivel 4 en 3:15
- Video Early Test Anamatic: Completa el nivel 5 en 3:25
- Cámaras extra: Completa el nivel 6 en 3:45
- HUD de arcoiris: Completa el nivel 7 en 3:10
- Cámara de inversión: Completa el nivel 8 en 3:05
- Video Concept Art: Completa el nivel 9 en 3:45
- Cámara de ojo de pez: Completa el nivel 10 en 3:15
- Cámara especial 1: Completa el nivel 11 en 3:10
- Cámara especial 2: Completa el nivel 12 en 3:30
- Video del "making of": Completa el nivel 13 en 2:15
- Espía pequeño: Completa el nivel 14 en 5:10
- Espía especial: Completa el juego.
- Super espía (munición infinita/invencible): Completa los 65 objetivos del juego



TRUCOS A LA CARTA

FÉLIX ARIAS

*Hola, amigos de Hobby Consolas. Soy Félix, soy un fan de vuestra revista y quiero felicitaros por el gran trabajo que hacéis cada mes, cada año, ¡¡CADA DIEZ AÑOS!! He visto juegos como Final Fantasy X y dejadme deciros que me ha impresionado mucho su gran calidad gráfica y el modelado de los personajes como de los escenarios son muy buenos, ¿No creeis? Ah, una última cosa, mi hermano tiene una N64 y quería saber si me podéis decir algunos trucos para **Turok 2** y **Mario 64**. ¡Gracias! ¡Hasta luego!*

Muchas gracias a tí por tu carta, nos gusta que nos escribáis contándonos vuestra opinión sobre los juegos. Voy a darte trucos para el amigo Mario (ya sabes, sólo un juego por carta), a ver qué tenemos por aquí. Para conseguir vidas extra de las mariposas, pégales y se convertirán en bombas que perseguirán a Mario. Las bombas explotarán y se convertirán en setas de vida extra. Otra vida extra está fuera del castillo, cerca de la cascada. Escala el tercer árbol desde ella y haz el pino. Salta y tendrás la vida. Luego diréis que no resultaba fácil.

RUBÉN NOGALES (BARCELONA)

*Hola, amigos de Hobby Consolas, me llamo Rubén, tengo 23 años, soy de Barcelona y tengo una Dreamcast con el Soul Calibur y el Virtua Tennis. En el **Virtua Tennis** he conseguido pasarme todas las fases y tengo todos los jugadores incluidos King y Master y también tengo todas las pistas, pero sólo he conseguido 21 trajes que son del 1 al 20 y el 24. ¿Cómo puedo conseguir los 7 restantes? Según pone en la ficha técnica del jugador, durante el torneo hay 28 trajes. Un saludo y gracias por atender mi petición. Seguid así otros cien años.*

Aaaay y tú que lo veas, porque a mí me han salido dos canas cerca de la patilla que me tienen preocupado. Tienes razón, en total hay 28 trajes. La mecánica para conseguir los que te faltan es bastante similar. Si ganas la misión Smash Box de dos golpes te harás con el vigésimo primer uniforme. Para el traje número 22, completa el nivel de entrenamiento del gran muro con, al menos, 10 segundos de sobra. Si quieres obtener el traje 23, completa el nivel de entrenamiento de la diana con una puntuación de al menos 7000. Vamos a por el 25, que será tuyo si ganas en la misión de entrenamiento Return Ace con 10 segundos de sobra al menos.El 26 se consigue completando el nivel Drum Shooter, en el entrenamiento, antes de que el crono se ponga rojo. Otra vestimenta muy curiosita, la 27, te esperará cuando consigas una puntuación perfecta en el nivel Pin Crasher. Por último, para el 28, acaba el nivel de entrenamiento de la bola gigantesca antes de que el crono se ponga rojo. Bueno, ahora que ya estás a la última moda, sólo te falta practicar ese "drive" contra tus amigos.

RAÚL FERNÁNDEZ (E-MAIL)

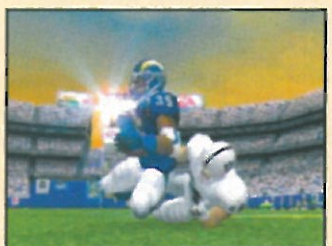
*Hola, soy Raúl y tengo una pregunta: ¿Existe algún truco para **Suikoden 1** o **Suikoden 2**, o alguna ayuda, o algo? Gracias.*

"Efestivamente", algo hemos encontrado. Para Suikoden 2, si quieres que aparezca McDohl (que como tú sabrás es el héroe de Suikoden y no el dueño de una cadena de hamburgueserías) consigue los 108 personajes. Carga los datos de Suikoden cuando se muestre después de comenzar un juego. Juega hasta que te encuentres con el líder del Greminster. Ve a Banner Village y habla con Ko, el chico que viste como tú. Después, vete por el lado oriental de Banner. Busca a un hombre, Gremio, que bloquea tu camino (si no está él, estará Ellie). Vuelve hasta Ko y te ayudará a pasar. Después de todo esto, deberías llegar hasta McDohl, y ya que vas, podías pedirle una doble con queso, sin cebolla y con un refresco grande.



MADDEN 2002

Quizá muchos no lo sepáis, pero la saga del colega John Madden (famoso comentarista de fútbol americano) tiene tanta solera como la del propio FIFA. Vale, que seguramente os interesará tanto como un simulador de hacer bocadillos de mortadela, pero seguid nuestro consejo: probadlo. Si quedáis enganchados, atentos, que hay muchos trucos.



HOUSTON TEXANS

Tras la primera temporada en el modo Franquicia, haz el "expansion draft" para tener a los Houston Texans.

PUNTOS DE CREACIÓN ILIMITADOS

Crea a un jugador y luego ve a la pantalla para editarlo. Pulsa ↑ o ↓ para elegir el jugador que quieres editar y pasa a la categoría de velocidad presionando derecha. Pulsa ✖ y ✖ de nuevo.



GANAR EN EL "CARA O CRUZ" INICIAL

Ya sabes, antes de cada partido toca elegir quien saca primero eligiendo cara o cruz. La clave para ganar está en recordar lo que elegisteis en el partido anterior (que no es fácil). Un 95% de las veces el resultado es el opuesto al del anterior encuentro.

SPIDER-MAN: MYSTERIO´S MENACE



Esta sección parece dominio del arácnido superhéroe últimamente. Su última aparición como prota lo lleva a los circuitos de GBA para vencer al chiflado de Mysterio, a ver si puede convencerle de que se quite la pecera de la cabeza de una vez. Puede que no baste con el fluido arácnido, así que ahí van unas ayudas.

SUPER CONTRASEÑAS

- Introduce 7V84Z como password para conseguir el traje de armadura, mejora del fluido y los contenedores de cartuchos arácnidos izquierdo y derecho, los niveles The Downtown, Pier 54, Empire Metals, Museum y Night Club aparecerán como terminados.
- Pon RV8WJ y tendrás todas las ventajas del código anterior, pero empezarás en el último nivel, donde te espera el combate con Mysterio.
- Escribe SP1DY y obtendrás el traje negro, el traje termal y el traje de armadura en el nivel de dificultad Super Hero.
- Escribe JV31-, C0-LQ o RV80S y podrás elegir nivel.

WORMS WORLD PARTY

La contienda ha comenzado. Ha llegado el momento de hacer pagar a esos malditos rivales gracias a ... ¿¿Una oveja y una banana explosiva?? Ya os podéis ir acostumbrando, porque las cosas lógicas no tienen cabida en este juego. A ver si ayudamos a estos gusanos.

GANAR EL JUEGO

Introduce "winners" como el nombre de tu equipo para ganar automáticamente el juego. ¡Misión cumplida!

KURU KURU KURURIN

Estos de Nintendo no paran de crear bichitos entrañables. Aquí tenemos la última adquisición, aunque nuestro pato haya cedido parte de su protagonsmo a un helicóptero decididamente minimalista. Un juego de habilidad de los de toda la vida, aunque con una gran carga de originalidad. ¡Ayudemos al pajarito!

MODO FÁCIL
Pulsa Select en la pantalla azul previa al juego y tendrás un palo más corto. ¡Se agradece, señores programadores!

NIVELES DE BONIFICACIÓN
Completa todos los niveles del modo Challenge con un rango "Perfect" para abrir un modo Challenge de bonificación con cinco escenarios.





RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X

Doctor, tiene que ayudarme. Seguramente todo está en mi mente, pero le aseguro que unos zombis quieren matarme. Dicen no se qué de estrellas y paraguas y que Racoon City es suyo. No puedo dormir por las noches. Me veo dentro de los envolventes escenarios de la ciudad y de su ambientación terrorífica. Doctor, ¿qué va a hacer con esa sierra eléctrica? ¡Aaaaaaah!

MODO BATTLE
Completa el juego en cualquier nivel de dificultad con cualquier ranking. El modo Battle se salvará automáticamente en la memory card y podrás seleccionarlo en el menú principal.

VISTA EN PRIMERA PERSONA EN EL MODO BATTLE
llega al final del juego en los niveles fácil o normal con cualquier ranking y abrirás una opción para jugar en ese modo con perspectiva subjetiva.

MANEJAR A STEVE BURNSIDE EN EL MODO BATTLE
Haz una buena actuación en el modo Battle y podrás desbloquear a este personaje junto a Albert Wesker.

MANEJAR A UNA NUEVA CLAIRE EN EL MODO BATTLE
Haz una buena actuación con la Claire original en el modo Battle.



LANZACOHETES
Consigue un rango A en el juego normal completándolo sin salvar, sin sprays y sin reintentos (no, no es moco de pavo). Otra forma de conseguirlo es salvar a Steve rápidamente, dar la medicina a Rodrigo y completar el juego en un tiempo inferior a 4:30. El lanzacohetes aparecerá en la primera caja de items en el siguiente juego nuevo.

RAZOR FREESTYLE SCOOTER

¡Más patinetes, la locura no se detiene! Estos chavalines quieren pasearse por las paredes de tu Game Boy, ya que, bueno, todavía, no pueden comprarse una moto. ¿Piensas que te va a saber a poco? ¡Todo lo contrario! Pruébalo y ya no pensarás en cilindradas. A "scootear" se ha dicho.

PASSWORDS DE NIVEL

NIVEL	CONTRASEÑA
2	Y2QXMZNHNLLQLBLM9L
3	GJ9ZP35TR0QQLBCV1N
4	YWGBRDTTT00LLBHXWS
5	H0SQTNVTW000VBHYNS
6	2111YQ7TY010ZBHVFS
Final	M2D98XBT00202BHWBS

CART FURY: CHAMPIONSHIP RACING

Seguro que ya estás cansado de tanto juego de Fórmula 1, teniendo que configurar el tubo de escape, el motor y el color del salpicadero. Lo que tú estás buscando, querido cliente, es velocidad pura y dura. ¡Apúntate a la liga CART! Tendrás emoción y espectáculo sin grandes dificultades. Con la oferta de lanzamiento damos unos trucos que son la repanocha.

TODOS LOS COCHES
Ve al menú de trucos y presiona ▲, X, ▲, ■, L2 y ▲. ¡Elige el que más te guste!

TODAS LAS PISTAS
Dirígete al menú de trucos (qué gran invento, por cierto) y presiona R1, ▲, ✖, ✖, R2 y L1.

TURBO ILIMITADO
Pulsa ✖ dos veces, ■ dos veces y L2 dos veces en el menú de trucos. Bueno, ahora toca quemar goma.

JUGAR SIN TIME OUT
Tienes dos formas de conseguirlo. Puedes presionar ■, L1, R2, ●, ▲ y R1 en el menú de trucos o bien puedes completar el juego en el modo trial en las dificultades baja, media y alta. ¡Vamos, no seas flojo y acábalo! conseguirás dos jugosos extras: no tener que preocuparte por no llegar a tiempo y la nueva pista Moon Track. Búscalos en el menú de trucos.

CONTINUACIONES INFINITAS
Ve al menú de trucos y pulsa L1, L2, L1, ■, ▲ y ●. También puedes completar el juego en el modo temporada. ¡Corre al menú de trucos, que la opción va a estar disponible!

CONDUCTORES CABEZONES
De acuerdo, no es que sea una ventaja muy grande, pero es que mola mucho este truco. Para desbloquearlo, simplemente presiona ▲, ■, ■, L2, L1 y R2 en nuestro querido menú de trucos.

GRAVEDAD BAJA
Pulsa R2, R1, ■, ■, L1, y L1 en el menú de trucos. Déjate de dietas milagrosas y prueba este truco.

POSIBILIDAD DE SALTAR
¡Lo que faltaba! Pulsa L1, L2, L1, R2, ✖ y ✖ en el menú de trucos. También



puedes conseguirlo en el modo Last Man Standing.

NIEBLA ESPESA
¿Seguro que quieres activar este truco? Bueno, en ese caso pulsa R2, R1, ✖, cuadrado, cuadrado y círculo en el menú de trucos. Otro modo es completar el juego en modo Demolition en los tres niveles de dificultad. Se desbloquearán la opción Thick Fog y la pista de Nueva York.

CONDUCCIÓN NOCTURNA
Pulsa ✖, ●, ▲, L2, R2 y L1 en el menú de trucos o bien, termínate el juego en el modo Lock-on en los tres niveles de dificultad. Obtendrás la opción Night Drive y la pista Alpine Raceway.

RUEDAS COHETE
Pulsa L1, R2, ▲, ■, ■ y ▲ en el menú de trucos. La alternativa es llegar al final del compacto en el modo Block Your Opponent en los tres niveles de dificultad. Premio: ruedas cohete y la pista Boston Big Dig.

COCHE DE LA MUERTE
Uuy, esto suena a coche de flipado. Vamos a comprobarlo presionando L1, ■, R1, R2, L2 y L1 en el menú de trucos. No, mejor vamos a terminarnos el juego en el modo Simulation. ¡Ah, pues no está mal! Además, obtenemos también la pista Miami.

COCHES DE LA MUERTE COMO RIVALES
Pulsa L2, ■, L1, R2, R2 y ✖ en el menú de trucos. Prepárate para temblar.

TODAS LAS SECUENCIAS FMV
Ve al menú de trucos y presiona L1, ●, R2, ✖, L2 y ▲. Prepara las palomitas.

SECUENCIA FMV DRIVING 101
Completa todas las opciones Driving 101 para desbloquear la nueva secuencia. A disfrutar se ha dicho.





OUTTRIGGER

¡Aaaah, yo quiero pegar tiros a todo bicho viviente! Para eso nada mejor que este juego, en el que podrás gastar tu adrenalina con fines no precisamente constructivos, pero sí muy entretenidos. Vamos a redondear la jugada con muchos trucos, que lo estáis deseando, bribonzueeelos.



MODO FREE EDIT
Vence en el modo Arcade con el nivel Avanzado controlando a Neil o a Nereshkova. Tendrás una nueva opción de edición para ellos.

COMMANDER
Véncele en el modo Novice Mission y lo conseguirás como seleccionable. ¡Otro para el grupo!

D.K.
Igual que con el anterior, véncele, aunque esta vez en el modo Advanced Mission. Estará listo para ser controlado (qué poca personalidad).

PROOFER
Acaba con él en el modo Advanced Mission para controlarlo.

SCARPIN
Derrótalo en el modo Intermediate Mission. ¡Y van cuatro!

SHINOBI
Véncele en el modo Novice Mission y podrás manejarlo.

SIBA
Mátalo en el modo Intermediate Mission. Otro más que podrás controlar.

DICW
Para conseguir este arma vence en la misión del modo Advanced Mission donde la manejas. ¡Ahora empezamos a entendernos!

GLG40MM
Si quieres obtener este lanzador, consigue el mayor total de puntos en el escenario en el que lo uses del modo Advanced Mission.

PSG-1
Completa la misión donde manejas este arma en el modo Advanced Mission y la podrás manejar.

SPAS12
Como siempre, gana en la misión en que la controlas en el modo Advanced Mission y será tuya, toda tuya.

UMP
Parece el grito de un mono. Pues no, se trata de una gran ametralladora que será para ti cuando venzas al enemigo contra el que la utilizas en el modo intermediate Mission.

MÁS ARMAS: MEDAL BOMB, LIFE BOMB Y AMMO BOMB
Sal victorioso en la cuarta misión en el modo Advanced Mission. Felicidades, ya tienes todo un arsenal. Recuérdame que no me pelee contigo.







GT ADVANCE

Para los pocos meses que lleva la consola de Nintendo con nosotros, el género de la velocidad está bastante bien cubierto. A las carreras de karts alocadas se añade este juego más serio en su planteamiento, pero también muy divertido.

DESBLOQUEAR AL CORREDOR DE KART

Ya nos extrañaba que no saliera ninguno... Vence en el modo campeonato en todas las clases. Abrirás un coche de bonificación y una opción extra que te permite competir contra otros karts.

TODAS LAS PISTAS

Ve a la pantalla en la que pone "Start" y tiene un dibujo de un coche. Mantén pulsados L+R y pulsa diagonal ↑/→+B. Oirás un ruido de confirmación.

TODOS LOS COCHES

Ve a la misma pantalla del truco anterior. Mantén presionados L+R y pulsa diagonal ↑/←+B. Habrá un ruido de verificación.

MODO EXTRA 1

Dirígete a la pantalla de los trucos anteriores. Mantén presionado L+R, entonces pulsa →+B. Si has introducido el código correctamente, oirás un pequeño sonido. Otra forma de abrir el nuevo modo es ganar todas las clases del modo Campeonato.



Aparecerá una opción nueva en el menú principal en la que podrás correr con mini-coches. ¡Qué cucos!

MODO EXTRA 2

En la misma pantalla de siempre, mantén oprimidos L+R y presiona ←+B o bien gana el modo Campeonato en las 4 clases. Hey, tienes que acabar en primera posición en todas las carreras. Desbloquearás el coche de Formula 1 y la opción Extra 2.

VER LOS CRÉDITOS

En esa pantalla que ya es amiga nuestra mantén presionados L+R y pulsa ↑+B. Habrá un sonido de confirmación.

TODOS LOS MODOS Y LOS COCHES

Pon como password "S/PD W1/H L8Q8 >VbB". Hala, todo para tí.

MODO ALTA VELOCIDAD

Introduce "2QjD +D1Q 9Fy2 5B0C" como password y conseguirás el modo alta velocidad, 31 coches y todas las victorias por primera posición.

GRAN TURISMO 3 A-SPEC

¿Qué queréis que os diga? Ya no veo nubes, veo Toyotas corriendo por el cielo; mis amigos me han retirado la palabra porque sólo hablo de los reflejos sobre las carrocerías de los coches; oigo a mi gato decir "brum, brum" en vez de "miau". ¡Gran Turismo 3 es una obsesión! Por eso volvemos con una nueva entrega de trucos. ¡Adelante!

TOYOTA SPRINTER TRUENO GT-APEX SHIGENO VERSION

Gana el reto FR en la liga Amateur. ¡Vaya pedazo de coche!

PREMIO DEL CAMPEONATO DREAM CAR

Gana el campeonato Dream Car en la liga amateur y desbloquearás el Mitsubishi FTO LM Race Car y el Mazda RX7 LM Race Car.

TOYOTA VITZ RS 1.5

Estaba bien escondido, el pillín. Para obtenerlo gana la Vitz Race en la liga Beginner y disfruta de tu nuevo "utilitario".

CONSEGUIR UN COCHE DE F1 ESPECIAL

Completa todas las carreras de resistencia y te obsequiarán con un vehículo con un nombre y características especiales...

ESCAPARTE DEL CIRCUITO DE SEATTLE

Coge un vehículo que alcance los 300 Km/h y entra en el circuito de Seattle. Chócate contra el muro y los neumáticos del final de la recta, pasando los conos. Podrás salir del circuito.

DEUTSCHE TOURENWAGEN CHALLENGE

Si acabas este reto en la liga Amateur, además del Beetle que ya señalamos en la guía, puedes conseguir también el Volkswagen Lupo Cup Car, el Astra Touring Car y el RUF 3400S.





BLOODY ROAR 3

Estos chicos deben de estar todavía en la adolescencia, porque sus cuerpos experimentan cambios muy raros. Han decidido aprovecharse de ellos descoyuntando y todas esas cosillas y ¿quiénes somos nosotros para impedírselo?

DESBLOQUEAR EL MODO SURVIVAL DE MUERTE SÚBITA

Derrota a nueve oponentes en el modo Survival y entra en el ranking. Un sólo golpe basta para vencer.

DESBLOQUEAR EL MODO BATTLE SIN PROTECCIÓN

Completa el modo Arcade con las configuraciones normales y consigue la primera posición en el ranking. En este modo no se pueden bloquear los ataques enemigos.

DESBLOQUEAR EL MODO DE DIFICULTAD ALTA

Acábate en modo Arcade con las configuraciones normales sin continuar.

DESBLOQUEAR EL MODO ALTA VELOCIDAD

Derrota a 100 oponentes en el modo Survival y entra en el ranking. Ahora



los luchadores se moverán más rápido.

DESBLOQUEAR EL MODO BAJA VELOCIDAD

Completa el modo Arcade con todos los personajes teniendo las configuraciones por defecto y consigue un ranking con cada uno.

DESBLOQUEAR EL MODO HYPER BEAST BATTLE

Pasa 10 escenarios en el modo Arcade con la configuración normal y consigue un ranking. Aquí siempre estaréis en modo Hyper Beast.

DESBLOQUEAR EL MODO SUMO

Si vences a 20 oponentes en el modo Survival y consigues un ranking, abrirás un modo en el que se pierde por ser lanzado hacia un muro.

X-MEN: MUTANT ACADEMY 2

Cuando la segunda parte de la exitosa película de los mutantes es ya más que un rumor, llega la secuela del "one on one" poligonal que apareció hace unos cuantos meses en la Play. ¡Más "mutis" que nunca! Que no te coja desprevenido Magneto, usa nuestros trucos.

CÓDIGO MAESTRO

En la pantalla de título pulsa Select, abajo, R2, L1, R1 y L2. Se debloquearán todos los extras: nuevos trajes, nuevas secuencias FMV, películas de "detras de la escena", la Pool Party y los personajes secretos. Para usar a



Spiderman, ilumina a Cíclope en la pantalla de selección de personaje y mantén pulsado L1. Para el Profesor Xavier ilumina a Magneto y mantén presionado L1.

JUGGERNAUT

Completa el juego usando a todos los personajes normales y Mariposa Mental en el modo Arcade.

PROFESOR XAVIER

Completa el juego manejando a Juggernaut. Una vez conseguido, ilumina a Magneto y pulsa L1 en la pantalla de selección de personaje.

SPIDER-MAN

¡Tu amistoso vecino ya está aquí! Lucha en el modo Arcade hasta que te enfrentes a Spider-Man. Derrótalo y llega al final del juego. Vuelve a la pantalla de selección de personaje, ilumina a Cíclope y mantén pulsado L1.

MARIPOSA MENTAL

Completa el juego manejando a Lobezno en el modo Arcade. Hala, disfrutad de sus... habilidades.

EXTREME-G 3

¡Qué mal lo pasaría Luis Moya si tuviera que hacer de copiloto en este juego! Vuelve el ambiente futurista y la velocidad más endiablada. ¡Pero deja de mirar a las tías y céntrate en la pista!. Prepara tu mejor moto, practica tus reflejos y usa nuestros trucos, a ver si de una vez somos puntuales.



ESCUDOS ILIMITADOS
Pausa en mitad de una partida y pulsa L1+R1, L2+R2, L1+L2 y R1+R2. Aparecerá un mensaje confirmando la correcta introducción del truco. Repite la combinación para volver a la normalidad.

TURBO ILIMITADO
Ve al menú principal y presiona L1+R1, L2+R2, L1+R1 y L2+R2. ¡A correr!

ESCUDOS Y TURBOS ILIMITADOS
Pulsa L1+R1, L2+R2, L1+L2 y R1+R2 en el menú principal. Un mensaje te confirmará que lo has hecho bien. Ten en cuenta que el truco sólo funciona durante una carrera y luego tendrás que volver a introducirlo.

MUNICIÓN ILIMITADA
Pulsa L2, R2, L1, R1, L2+R2, L1+R1 en la pantalla de selección de equipo o la pantalla con la Carrera de Liga y las opciones XG Mall. Un mensaje te informará de que todo está listo para "dar candela". Tendrás munición ilimitada para los juegos de uno o dos jugadores.

TODAS LAS PISTAS
Una vez en el menú principal, presiona L1 dos veces, L2 dos veces, R2 dos veces, R1 dos veces y L1+R1+L2+R2. Un mensaje te dirá que lo has hecho bien.

GANAR SIEMPRE LAS CARRERAS DEL MODO XG CAREER
Pulsa R2+L2+R1+L1, R2+L2, R1+R2, R2+R1+L2+L1 en el menú principal. Si lo has hecho bien debería aparecer un mensaje confirmándotelo. Con este truco ganarás la carrera independientemente de que abandones, pierdas o mueras. Eso sí, tienes que activar e truco en el menú principal antes de cada carrera.

DOBLAR EL PREMIO
Ve derechito al menú principal y pulsa L1+L2, R2+R1, R1+R2, L2+L1. Verás un mensaje de confirmación.

COMENZAR CON DINERO EXTRA
Comienza una nueva carrera, selecciona un conductor y pulsa L1 cinco veces, L2 cinco veces, R1 otras cinco y, finalmente, L1+R1+L2+R2.

RETO DE LA EXTREME LAP
Presiona L1, L2, L1, R1, L1, R2, L1+R1 y L2+R2 en el menú principal. Un texto te dirá que lo has hecho bien. Desbloquearás una pista ovalada con la que alcanzarás velocidades de aupa. ¡Socorroooo!

EQUIPO STARCOM
Ve al menú principal y pulsa L1, L2, R2, R1, R1, R2, L2 y L1. Un mensaje confirmará la introducción correcta del código.

SALIDA RÁPIDA
¿Quieres ver como a tus rivales se les queda cara de primo mientras los dejas atrás? Pulsa adelante en la cuenta atrás del inicio de una carrera sin pulsar el gas. Justo cuando aparezca "Go" en la pantalla, pulsa el acelerador a tope. ¡Adiós, pringadillos, ahí os quedáiiiiiiis!



EVER GRACE

Esto es verdaderamente preocupante. No hay manera de sacar un gran juego de rol en Playstation 2. Quizá el que mejor parado salga de esta primera ronda sea el juego que ahora tratamos. Una historia misteriosa, un héroe y una chica con una intrigangte historia y... bueno, jugadlo, ¿no?, que nosotros os damos los trucos.

ZONA ESCONDIDA
Consigue cristales oscuros durante el juego matando varios monstruos. Ve a Save Crystal y entra en la pantalla de items. Usa un cristal oscuro para ir a la Shadow Tower.

AUMENTO DE STATUS SENCILLO
Cuando controles a Sharline en el área anterior al laboratorio del área de investigación, debes encontrar el Save Crystal bajo el acantilado por Royal Commons. Allí verás a una criatura que te dará una Blue Fruit. Puedes obtener máximo estatus matando al monstruo y yendo posteriormente a la tienda. Tras entrar en ella, todo los enemigos de la zona reaparecen, así que ándate con cuidado.







DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

La superior potencia de Playstation 2 parece ideal para reflejar el espectáculo de los deportes más "extreme". El amigo Dave ha decidido seguir con su fiesta particular y nos muestra más piruetas y más espectáculo que nunca. ¡Monta en la bici y mira los truquillos!



MIKE DIAS
Ve al menú principal y pulsa ↑, ←, ↓, →, →, ←, ↑, ↓, ↑, → y ■. Aparecerá en los modos free play y ProQuest.

AMISH GUY
Dirígete al menú principal y presiona ↑, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, ↑, ← y ■. Ya sabes, liberado en free play y ProQuest.

TODAS LAS BICIS
En el menú principal pulsa ↑, ←, ↓, →, ↓, ↓, →, ↓, ↓, ← y ■.

SECUENCIAS DE COLIN MACKEY
Directo al menú principal y oprime ←, ←, →, →, ↓, ↓, →, ↑ y ■. Y no intentes imitaaaarle...

SECUENCIAS DE SCOTT WIRCH
Pulsa ←, ←, →, ↑, ↑, ↑, ←, → y cuadrado en el menú principal.

SECUENCIAS DE TIM MIRRA
Pulsa ←, ←, →, ↑, ↓, ←, ↓, ↑ y ■, todo ello en el menú principal.

SECUENCIAS DE TODD LYONS
¿Adivinas? Menú principal y secuencia al canto: ←, ←, ↓, ↑, ↑, →, ←, ↓ y ■.

SECUENCIAS DE TROY MCMURRAY
En el menú principal pulsa ←, ←, ←, ↓, ↑, →, ↑, ← y ■.

TRAJE DE COMPETICIÓN DE RICK MOLITERNO
Pulsa en el menú principal ↑, ↓, ↑, ↑ ↑, ↑, ←, ↑ y ■. ¡Ponte algo bonito, hombre, que sales por la tele!

TRAJE DE COMPETICIÓN DE LEIGH RAMSDELL
Presiona ↑, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ↓, ← y ■. Donde siempre, Sam.

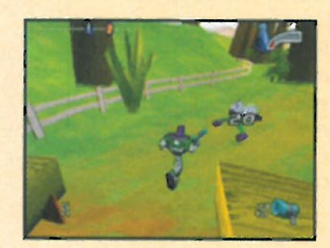
TRAJE DE COMPETICIÓN DE LUC-E
Pulsa ↑, ↓, ←, ↓, ←, →, ←, ← y ■, todo ello en el menú principal.





BUZZ LIGHYEAR OF THE STAR COMMAND

¡Eh, lo que siempre habías querido de pequeño! Ser un super sheriff estelar y usar tu pistola contra los malos. Ahora tienes tu posibilidad con este juego de Disney. Diversión sin complicaciones y muchos bichos. Adelante, mando estelar.



PASSWORDS DE NIVEL

NIVEL	CONTRASEÑA
2	BBVBB
3	CVVBB
4	XBVBB
5	YVVBB
6	GBVBB
7	HVVBB
8	3BVBB

NIVEL	CONTRASEÑA
9	4VVBB
10	LBVBB
11	MVVBB
12	7BVBB
13	8VVBB

TRUCOS PLATINUM

DRIVER 2

SALIR DEL COCHE EN VUELO
Pulsa ▲+↑ cuando conduzcas y saltes, saldrás del coche y éste irá a máxima velocidad. Esto no puede hacerse cuando te persiga la policía.

TOMARTE UN DESCANSITO
Pulsa ▲ cuando estés cerca de una silla. Cuando se siente el personaje, presiona el stick analógico y podrás cambiar el ángulo de cámara. A contemplar el mundo. Qué zen nos hemos vuelto.

PARAR MÁS RÁPIDO
Pulsa ▲ + ●. Si pulsas ▲ + ■ pararás aún más rápido.

GIROS MUY APURADOS
Mantén presionado ← o → y pulsa ▲ para hacer un giro muy cerrado en cualquier dirección. Útil en curvas de horquilla.

HACER DONUTS
Pulsa ● + → y podrás hacer unos donuts la mar de monos.

COCHE TRANQUILO
Pulsa ▲ + ■ cuando estés en un coche.

MÁS TIEMPO PARA CADA MISIÓN
Para conseguir más tiempo, mantén presionado ✖ justo antes de que empiece la pantalla con el mensaje de que la consola está cargando. Mantenlo presionado hasta que empiece la misión. Truqillo especialmente recomendado para la misión en la que persigues al asesino de jones. ¡Se va a enterar ése!

MÁS COCHES EN EL MODO TAKE A RIDE
Cada vez que robes y uses los distintos coches del juego, éstos se desbloquearán en el modo Take a Ride.

COCHE SECRETO EN EL MODO TAKE A RIDE
Desbloquea los coches secretos de cada nivel. Cuando aparezca unmensaje diciendo que has desbloqueado el coche secreto, pausa la partida y sal. Una vez en el menú principal, entra en las opciones y salva un nuevo archivo para el coche secreto. Cada vez que comiences eljuego has de cargar esas características salvadas.

ROBAR UN COCHE DE POLICÍA EN CHICAGO
Dirígete al Grant Park y da vueltas en esa localización. El coche patrulla está a un lado. Sal de tu vehículo y roba el coche de policía del mismo modo en que lo harías para cualquier otro.

ROBAR UNA AMBULANCIA EN LAS VEGAS
Haz un giro de 180 grados al comenzar y sigue recto. Toma la cuarta curva a la derecha. Sigue por ese camino hasta que encuentres una ambulancia, pobre y desvalida.

STAR WARS: EPISODIO 1

FUERZA ILIMITADA
Mantén pulsado R2 y pulsa ▲, ■, ■, ● y Start en mitad de una partida.

MANEJAR A DARTH MAUL
Completa el juego con Qui-Gon Jinn. Ilumínalo y pulsa Select en la pantalla de selección de personaje. Aparecerá como elegible el caballero Sith. Con él no ganarás puntos de experiencia.

MANEJAR A LA REINA AMIDALA
Completa el juego con Obi-wan Kenobi. Ilumínalo en la pantalla de selección de personaje y pulsa Select. Controlarás a la reina, que lucha con los puños y una pistola láser. Sus habilidades permanecerán a cero.

MANEJAR AL CAPITÁN PANAKA
Llega al final del juego con Plo Koon. Ilumínalo y pulsa Select en la pantalla de selección de personaje. Lucha igual que Amidala. Sus habilidades también permanecen a cero.

EL LIBRO DE LA SELVA

TODOS LOS PERSONAJES Y NIVELES DE DIFICULTAD
Completa el juego en el modo Historia en cualquier nivel de dificultad. Ahora puedes seleccionar cualquier personaje o nivel de dificultad en los modos Battle y Single Player.

NIVEL DE DIFICULTAD CRAZY
Completa el juego en el nivel de dificultad Expert y se desbloqueará el modo Crazy, con una dificultad endiablada.

MOTO RACER WORLD TOUR

TODOS LOS MODOS, LAS MOTOS Y LAS PISTAS
Pulsa ■, ▲, ●, ●, ↑, ↑ e ← en el menú principal. Se oirá un sonido de confirmación.

COMENTARIOS Y JUEGO LENTOS
Pulsa ↓, ↑, ↑, →, ▲, ■ y R2 en el menú principal. Un sonido te informará de que has pulsado las teclas en el orden correcto.

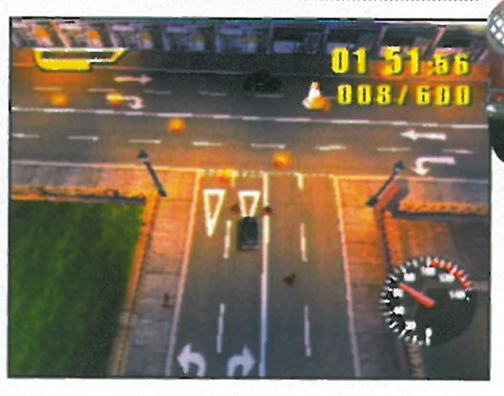


Coches, cámara, se rueda... ¡Al ladrón!

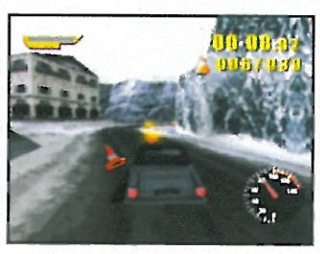
The Italian Job

¡Estos muchachos! Por lo visto estaban aburridillos y han decido volver a coger la forma tras un período de vacaciones entre rejas. La mejor forma de hacerlo es robar un montón de oro que espera en Turín. ¡La tarea no será sencilla! Pongamos manos a la obra y ayudémosles a salirse con la suya gracias a esta superguía que os llevará al triunfo. ¡Písale, Willie!

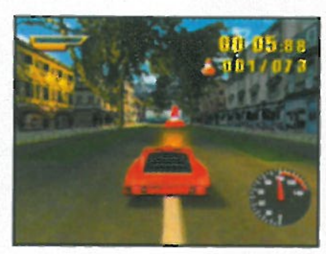
MODOS EXTRA



En "Desafío" y "Destructor" deberás cumplir pequeñas misiones, como aparcar bien o derribar conos sin fallar.



Aprende la disposición de los conos para no dejarlos atrás.



Podrás disfrutar de este coche tan guay sólo en este modo.



Atento a las pruebas de salto...



...¡Corre a tope en las rampas!

Si quieres forrarte, lee nuestros CONSEJOS

Llegar al final de este juego no va a resultar una tarea sencilla. Toma nota de las normas básicas del juego que debes saber para no llevarte sustos indeseados. Y ten precaución, amigo conductor...

1 - Por si no te habías dado cuenta, los coches se destrozan. No pierdas la atención de la barra de energía en la esquina superior izquierda. Cuando llegue a su máximo, tu vehículo será un "siniestro total" y... ¡a reiniciar!

2 - Los impactos frontales contra otros vehículos no sólo merman la energía de tu coche, sino que te harán perder varios segundos y ¡no estamos para esos lujos! Evítalos como a una foto de Rappel en tanga.

3 - Esto no es Carmageddon, así que reprime tus instintos homicidas porque no se puede atropellar a los transeúntes. Olvídate de ellos y no te preocupes de si están en medio, que ya se apartarán ellos solitos. Acostúmbrate a hacer como si no los vieras, porque el oro te espera.

4 - Aprovecha la oportunidad que tienes de reiniciar las fases que ya hayas completado, pues puede servirte para aprender las calles por las que debes circular en fases posteriores. Ten presente que tienes vidas infinitas y las calles son las mismas en todas las fases de un mismo escenario (a veces se abren nuevas rutas o se bloquean otras, pero básicamente es lo mismo).

MISIÓN POR MISIÓN: ¡A POR EL ORO!

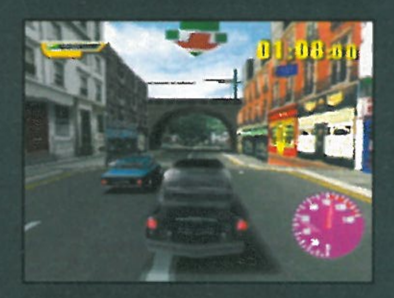
Hay tres escenarios básicos con distintas misiones cada uno. Tienes que pasar por ellos en un orden (semejante al de la película en la que está basado este trepidante juego). Una vez abras nuevos niveles, puedes repetirlos o ir a los anteriores las veces que quieras. Veamos las misiones una por una, como mandan los cánones:

1. LONDRES:

El primero de los tres escenarios es que el menos problemas da, a pesar de que es el que posee más misiones. Sus calles son sencillas y el tráfico es bastante fluido, por lo que en la mayoría de los casos podrás darte el gusto de ir a toda pastilla. ¡Ueaaaaa! Las áreas más problemáticas son la cárcel, que está bien custodiada, y la zona de obras (los alcaldes son iguales en todos lados) que hay cerca del cuartel general. Aprovecha para aprender a controlar bien los coches, porque a partir de la zona 2 (Turín) las cosas se ponen chungas.

1.1: EL COCHE DEL EMBAJADOR .... .TIEMPO: 1:50

Esta es una misión bastante simple para hacerte con el sistema de juego. Lo que tienes que hacer es seguir la flecha de la parte superior de la pantalla hasta llevar el coche del embajador de Pakistán al garaje antes de que acabe el tiempo. Gira a la izquierda al empezar, luego a la derecha. Tendrás el primer encontronazo con la policía. Te acosará casi hasta el final de la fase, donde debería perderse (si no has chocado con nada en el trayecto). Si no es así, tienes tiempo para dar un rodeo para despistarlos. Hazlo cerca del garaje. Una vez termines, empezarás con tu propio coche. ¡Empieza lo bueno!





1.2: FREDDIE, EL JULA .... .TIEMPO: 1:05

Bueno, resulta que este muchacho es un poco "amanerado", así que hay que impresionarle para que se una al grupo. Tendrás que ser rápido y llegar hasta su posición. Gira a la izquierda justo antes de llegar al túnel (has de pasar en paralelo a él). Cuando se acabe, gira bruscamente a la izquierda o te comerás un muro. Dirígete hacia el puente y luego sigue la flecha. Cuidado con las vallas metálicas, casi no se ven y están hasta en medio de los carriles. También has de tener cuidado con los autobuses, que suelen entorpecer mucho el camino. Rodéalos para no chocarte de frente. Aprovecha para ir aprendiéndote las calles de Londres, pues en misiones más avanzadas ya no tendrás tiempo para ello.





1.3: BOMBONES PARA PEACH .... .TIEMPO: 2:00

Ahora toca reclutar al profesor Peach, al que le gustan las chicas bien rellenitas. ¡Nada más fácil! Montamos a dos muchachas en nuestro coche en una zona de dudosa reputación (ejem) y a por él. Ups, aquí ya empieza la poli a dar caña, nada más salir. A los cinco segundos del comienzo hay una curva a la derecha. Píllala de la forma más cerrada posible. Eso servirá para entorpecer el avance de los "hombres de azul". Un poco antes de llegar al objetivo aparece una nueva patrulla. Ponte a dar rodeos en vez de ir al objetivo y una vez los hayas despistado, sigue la flecha. Lo ideal es dar vueltas un par de manzanas al lado de donde se encuentra el profesor. No te preocupes por el tiempo, deberías tener un minuto de sobra. Así, acabarás por escapar de la policía y tendrás tiempo de llegar hasta Peach, junto a unas grandes escaleras. Tranquilo, es posible que debas reiniciar la fase un par de veces. Este Peach desde luego es de lo que no hay...





LOS AGUAFIESTAS DE TURNO

No falla. Para un robo que se quiere currar uno, van y aparece alguien que quiere sabotear tus planes. Si pasas cerca de alguno de estos, más te vale correr. El velocímetro flasheará y aparecerán flechas en la parte inferior de la pantalla indicando la posición de tus perseguidores. Si la flecha es grande, están justo detrás tuya. Si es pequeña, da un par de giros en las esquinas y podrás perderlos. Aunque cada misión es un mundo...



*- **Policía:** Aparece en muchas fases y parece empeñada en fastidiarnos la vida. Al principio sólo intentará detenernos y su presencia será bastante esporádica. Cuando hayamos pasado unas cuantas fases la cosa no será tan fácil. ¡Hasta querrán destrozarnos el coche! ¡Brutalidad policial, señoría! Recuerda que si te pillan la matrícula perderás la misión. Para saber si hacen esto, mira los dígitos que aparecen en la parte inferior de la pantalla. ¡Sí, es tu matrícula! Si aparecen 7 dígitos, date por detenido.*

*- **Mafia:** Estos muchachos con coches tan elegantes no se andan con miramientos. Estás en su terreno, así que van a intentar acabar contigo destrozando tu coche. Son más rápidos y versátiles que la policía, así que huye de ellos zigzagueando entre los coches y cogiendo todas las esquinas que puedas o harán salami de conductor.*

Recuerda que no puedes llegar al final de la fase con la poli o la mafia pisándote los talones o de lo contrario te avisarán de que tienes que despistarlos primero. ¡Te arriesgas a perder la partida!





LOS COCHECITOS "PA" TRABAJAR

Las misiones son muy variadas, así que vas a necesitar distintos vehículos. En ningún caso podrás elegirlo tú, pero el automóvil que manejes será el más apropiado para cada caso. Lo mejor es que los conozcas bien a fondo:



- **Coche del embajador:** Sólo lo controlarás en la primera fase. Como aún no te has familiarizado con el juego, puedes imaginar que su control es muy cómodo y extremadamente fiable. Tiene una resistencia algo mayor a la de los minis, pero no alcanza tanta velocidad. ¡No está nada mal para empezar!



- **Minis:** ¡Eh, las estrellas del juego! Su pequeño tamaño hace que sean muy ligeros y versátiles. Corren que se las pelan, aunque si se te va la mano en las curvas lo verás girar como una peonza. Además su resistencia no es hercúlea precisamente. Aparecen en las fases de velocidad.



- **Turismos/Deportivos:** Los más equilibrados del juego. Buena velocidad,

►

1.4: ENTREGA ESPECIAL .... TIEMPO: 0:45





Toca correr, chavalines. Al fin utilizamos el mini, el más rápido de todos los coches. Nada más salir de la que va a ser tu base, la flecha indica girar a la izquierda. No lo hagas o te darás con una valla de madera. En lugar de eso, ve hacia la obra que hay al fondo. Ahora sí que puedes seguir la flecha. A partir de aquí pueden ocurrirte dos cosas:
- Que llegues a tiempo: nada más tomar control, gira a la izquierda y sigue la flecha. No gires a la derecha o te seguirá la policía y es muy difícil, por no decir imposible, huir de ella.
- Que no llegues a tiempo: Tendrás otro minuto para ir a King's Cross, el siguiente destino del 4x4. Si sales recto te sigue la policía. Partes en buena posición, así que un par de esquinas (en dirección al puente sirven para despistar a la patrulla). En el resto de la labor de "huida" te ayudará el propio tráfico del escenario. Una vez con el nuevo vehículo, tendrás unos 45 segundos para regresar a la base. Mételo en la cochera y la misión habrá finalizado.

1.5: BILLY, EL MANITAS .... TIEMPO: NO HAY





En esta ocasión, no hay tiempo. El objetivo es que no se escape el coche que perseguimos y destrozarlo impactando contra él. Va a hacer un recorrido completo por toda la ciudad y un vez que lo termine volverá al garaje. Si sucede eso perderás la partida. ¡Ese bribón corre mucho! Por suerte, siempre hace el mismo recorrido, por lo que acabarás por aprendértelo y adelantarte a sus movimientos. No te dejes engañar, porque a veces hace amago de tomar una dirección y luego va por la otra. Tendrás que reiniciar la fase varias veces hasta seguirle con algo de pericia. Uno de los problemas más gordos es la constante presencia de los autobuses, que suelen interponerse en las curvas. Para evitar esto, ve siempre pegado a tu rival. Si ves que el autobús se va a interponer y no te da tiempo a pasar, espera a que pase y no intentes derribarlo, pues saldrás perdiendo. Aquí van sus primeros giros para que te orientes: derecha, izquierda, derecha, izquierda, izquierda, derecha. ¡Hazte con todos, digo, hazte con él!

1.6: COLEGAS DE CÁRCEL .... TIEMPO: 2:15



Uno de nuestros "apañeros" está en la cárcel, así que vamos a "darle la condicional" por su buen comportamiento. El objetivo es llegar a la prisión montados en el 4x4 y derribar el portón que da acceso al patio, donde están esperando todos los reclusos y, entre ellos, uno de los componentes de nuestro grupo. Tendrás que rodear todo el recinto. Una vez se monte, sal corriendo de allí por el otro extremo y vuelve a la base. El gran peligro es la policía, que está rondando por la zona. Para que no te siga, intenta cruzarte con ella justo en la esquina de la cárcel, antes de liberar a Domenec. Si lo haces con sigilo y velocidad, puede que la "pasma" no te siga en toda la fase. Si no, puedes encontrarte hasta con cordones policiales. Si ese es el caso, pégate a los bordes de las calles.

1.7: NO TE QUEDES ATRÁS .... TIEMPO: 2:15





El título lo dice: sigue el coche del "instructor" sin alejarte demasiado. Si la flecha que indica su posición desaparece por unos segundos, pierdes. Una buena técnica es aminorar un poco antes de esquinas o bifurcaciones para ver qué camino coge y luego acelerar. Ten especial cuidado en el giro que hace a la izquierda tras el que hay una gran cuesta, ya que tu vehículo es muy ligero y puedes desviarte en cualquier momento. Si se te va al coche, caerás en un bajo que hay junto a unas marquesinas, lo que te restará el tiempo suficiente como para abandonar. Para que esto no ocurra, suelta el botón del acelerador y gira a la izquierda con suavidad. Harás un derrape muy chachi. Cuando le sigas por un callejón muy largo, acelera al máximo para estar cerca de su posición. Repite sus movimientos para igualar su velocidad y sitúate siempre que puedas en el centro de la carretera. El resto es pan comido.

1.8: LA CARRERA DE BIG WILLIAM .... .TIEMPO: 1:35





Has de llevar los explosivos a la pista de pruebas sin que exploten, así que ¡nada de choques! Ve comprobando el estado de la mercancía en la barra inferior. No hay que tener el velocímetro al máximo casi nunca, porque no tendrás tiempo para maniobrar en el siguiente obstáculo. La zona crítica es el puente, ya que ahí los golpes están a la orden del día. Si no lo haces bien... vas a tener calor. Una vez lo pases, cuidado con los coches que vienen directamente de frente y gira a la izquierda. La flecha te va a indicar el camino con cierta precisión, así que aquí preocúpate sobre todo de no chocar con el montón de coches que vienen de frente, ya que aunque el autobús tiene la resistencia suficiente como para soportarlos sin problemas, los explosivos no tanto. Si vas en dirección contraria, los coches no van a apartarse aunque venga directamente hacia ti. Unos pocos impactos y tendrás que reiniciar. ¡Domingueros...!

● ● ●

2. TURÍN:

Bueeeno, bueno, ha llegado la hora de hacernos hombres. Olvídate de las misiones facilitas, porque esto va a ser un "infienno". Las calles de la ciudad piamontesa están plagadas de recovecos, falsas esquinas y callejones sin salida, así que más de una vez verás tu misión frustrada por hacer un giro a todo correr y darte de bruces con un muro. Creeme, al final, te aprenderás la ciudad. Lo peor de todo es que aquí el tráfico es de un denso que espanta y ¡aparece la mafia! También la policía hace acto de presencia, así que evita en todo lo posible pasar cerca de la comisaría (presidida por una gran estatua grisácea). Los otros "puntos calientes" son las galerías comerciales, en escalera casi todo el tiempo, la central eléctrica (rodeada de vallas y de bosque, ya hablaremos de eso) y la ribera del río Po, por el que haremos nuestra huida. Pero para eso aún queda mucho...

2.1: EXCURSIÓN POR TURÍN .... .TIEMPO: 8:00





Tendremos que cruzar este canal durante nuestra huida.

Te va a llamar la atención la cantidad de tiempo que tenemos en esta fase. Vete acostumbrando, porque va a ser así en casi todas y, desde luego, eso sólo puede significar que la cosa se complica. Entramos en Turín montados en nuestra furgoneta (muy británica ella) para conocer todas las zonas importantes de la ciudad. Estamos en una zona en obras con algunos socavones, cuida de no tener la desgracia de caer en ellos o perderás mucho tiempo. Tras avanzar unos segundos, verás una barrera de conos. Sin hacer caso de la flecha, derríbala y sigue a la izquierda. Ve siguiendo a la flecha y te irán contando los distintos puntos clave (procura recordarlos, porque aparecerán en el resto de las fases). Al internarnos en el centro de la ciudad aparecerá la mafia. ¿A que corren más que la bofia? Como los coches mafiosos son tan grandes, suelen quedarse atascados. Sigue la flecha y pasa por la ribera del río (por ahí huirás), la central eléctrica (que habrá que desconectar) y la comisaría de policía (evítala).

2.2: MAFIAMANÍA .... .TIEMPO: 1:27





Resulta que Lorna se ha pasado todo el rato yendo de tiendas, así que vamos a enviarla de vuelta a casa, por estorbo. Hay que llevarla al aeropuerto, en el otro extremo de la ciudad. Tienes que conducir a través de las galerías comerciales. Frena un poco antes de llegar a ellas o el coche te va a dar un "peaso de trompo" y te vas a quedar al revés. Ve pulsando el acelerador suavemente para mantener el control. Una vez fuera, derriba la barrera de conos en la autovía y toma el camino a la derecha en el túnel de bifurcación. Llegarás con el tiempo justo al aeropuerto. De repente, la mafia se presentará con aviesas intenciones. Sí, toca huir, con un minuto y veinte segundos extra. Si al llegar al aeropuerto quedaste de espaldas a ellos, lo tienes chungo, porque no te va a dar tiempo a maniobrar. El truco está en hacer un derrape lo más abierto posible justo antes de llegar a la entrada, de manera que cuando el coche se pare automáticamente, te quedes mirando a la mafia. Cuando comience la persecución, pasa entre las dos limusinas y corre a la izquierda. Ve de un carril a otro en la autovía e intenta como sea terminar en el de la derecha.

► resistencia competente y un control aceptable. No destacan en nada, pero sirven para casi cualquier tarea. Eso sí, algunos son algo largos y pueden darte problemas en las esquinas.



*- **4x4:** Robustos, fiables y relativamente rápidos, vamos a manejarlos en menos ocasiones de las que nos gustaría. Pueden derribar portones y quedarse tan panchos, aunque quedan algo en desventaja en las persecuciones. Gira todo lo que puedas para despistar a los perseguidores, pues estos coches se controlan que da gusto.*



*- **Camioneta:** Muy funcional, sirve para toda clase de situaciones. No alcanza la velocidad de los minis, pero no está nada mal y su superior resistencia lo compensa. Su tamaño algo grande puede ponerte en apuros en las zonas más estrechas. No hagas curvas muy forzadas, porque puedes perder el control.*



*- **Autobús:** Como ya habrás supuesto, es el más resistente pero también el más lento de todos. Puedes darte el lujo de chocar con lo que quieras, que no se te va a romper. Además, los coches pequeños no te detienen, sino que son enviados a la acera de enfrente (en el buen sentido, claro). Eso sí, pasar por puentes y callejones es una hazaña con esta mole: maniobrar es complicado.*



Guías

PUAGGG... ESTÁ LA CARRETERA HECHA UN ASCO



Es que no hay manera de conducir a gusto. Vas a encontrar un montón de obstáculos que entorpecerán en gran medida tu progreso. Nuestros espías en la Dirección General de Tráfico los han clasificado para que no tengas mayores problemas:

- **Cubos, cajas y periódicos:** No son demasiado complicados. Cualquier coche, incluso los minis, puede quitarlos de en medio, pero siguen rebotando delante de ti hasta que los echas a un lado. El mayor problema es que reducen la visibilidad mientras están delante, pero poco más.

- **Farolas y vallas ligeras:** Estas son más difíciles de derribar. Hace falta coger un poco de velocidad para librarse de ellas. Pierdes un poco de velocidad en el impacto y recibes pequeños daños, así que evita en la medida de lo posible cruzarte con ellas.

- **Portones:** Ya son palabras mayores. Necesitas un vehículo robusto y mucha velocidad si quieres echarlos abajo. En algunas ocasiones será imprescindible derribarlos, con el consecuente daño en el vehículo, así que intenta hacerlo a la primera para no salir muy perjudicado.

- **Barreras metálicas y quitamiedos:** No son derribables y muchas veces son tan estrechos que no se ven (en especial las barreras metálicas), con lo cual te sorprendes al chocar con no se ►



▲ Los conos están presentes en muchas fases y son la estrella en el modo "Destructor".

2.3: EL CAMBIAZO DE LAS CINTAS .... TIEMPO: 7:00





Esta fase ya va a crispar tus nervios. Es muy larga y hay que cumplir muchos objetivos, así que ármate de paciencia. Hay que sabotear la central energética y llevar el equipo que hay allí de vuelta a la base. La fase es nocturna, así que tendrás que agudizar tus sentidos. Lo primero es recoger una bici que hay en un garaje. Sigue la flecha, pero no pases delante de la comisaría o empezarán a perseguirte. Si lo hacen, corre en dirección al párking y da vueltas alrededor de la entrada. Una vez los pierdas, entra sin perder un segundo. Coge la bici, que está junto a la pared del aparcamiento, entre dos pilares. Sigue hasta el extremo opuesto de la central, como te indica la flecha. No entres en un primer giro que hay junto a una rampa, o te hallarás en un callejón sin salida. Pasa por el siguiente. Una vez se desconecte la central, volverás a tomar el control con tu vehículo de espaldas a la salida. Gírate y espera a que pasen dos coches patrulla por la carretera. Sal y toma la ruta por la izquierda. Recoge a los chicos en la central eléctrica (sigue la flecha) y vuelve al caserón que sirve como base. El quid está en hacer bien los primeros objetivos.

2.4: INTERFERENCIA .... TIEMPO: 7:00





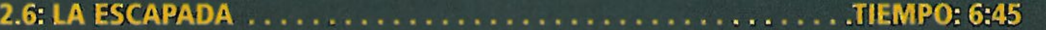
Para evitar que nos pillen, debemos apagar todas las cámaras de seguridad que hay esparcidas por la ciudad. En total hay que apagar veinte cámaras (en realidad 19, pues la primera se apaga al empezar la fase) y, una vez con el objetivo cumplido, hacer el "trabajito". La cosa no va a ser sencilla, pues la flecha de indicación sólo va a aparecer cuando estemos muy cerca de cada cámara. Para colmo, la mayoría de ellas tienen posición aleatoria. Por ello, no podemos deciros exactamente donde está cada una, pero un buen modo de empezar es, nada más iniciar el nivel, girar a la derecha y de nuevo a la derecha. Allí suelen estar las primeras. Sigue recto por esa ruta y encontrarás bastantes más. Suelen estar en las esquinas de las calles y junto a los edificios importantes: la galería de arte, las tiendas, o los edificios monumentales. No tomes la autovía en dirección al aeropuerto, porque allí no encontrarás nada. Si quieres terminar con garantías, deberían sobrarte unos 45 segundos para llegar a la zona principal.

2.5: CONVOY .... TIEMPO: 1:55





Es la fase más rápida del escenario y Posiblemente la más sencilla. Toca ir a por el oro. Pasa por el atasco al callejón donde está la escolta. Para hacerlo a tiempo, ve montado en las aceras de las calles y podrás evitar a la mayoría de los coches que colapsan el camino. Llega a la barrera de policía (sí, tienes que hacerlo) y corre como un poseso. Ojo, no llegues al objetivo con la policía cerca porque perderás automáticamente (no se te avisa de que tienes que despistar a la policía primero, como ocurría en las otras fases). En lugar de eso, haz aquello en lo que ya deberías ser un profesional: da rodeos por las atestadas calles y, una vez perdidos, ve a donde indica la flecha. El principal escollo que te vas a encontrar es la gran densidad del tráfico. Nada más, todo bastante fácil.



2.6: LA ESCAPADA .... TIEMPO: 6:45



Allá va una fase completamente de persecución. Piensas que con todo ese tiempo va a ser pan comido, ¿eh?. ¡Je, je, qué chistoso! Bienvenido a la fase más complicada de todo el juego. Vamos a darle un tratamiento en profundidad, porque la ocasión lo merece. Lo principal es no perder de vista a tus compañeros de robo y que la poli no empiece a anotar tu matrícula. ¡Corred, corred, malditos! Ten presente que conduces un mini, con los problemas de fiabilidad en las curvas y las cuestas que ello conlleva. Nada más salir pasarás junto al arco triple. En vez de pasar por él como hacen tus compañeros, rodéalo. Eso evitará que sufras daños innecesarios (otra de las cosas que has de cuidar, y mucho, en esta fase). Tras esto empezará a seguirte la policía. Gira a la izquierda y zigzaguea

► sabe qué. De todas formas su ubicación es lógica (en los bordes de los barrancos alpinos, separando carriles en las calles londinenses), así que intenta aprovecharlos para corregir posibles desvíos de dirección que tengas o para acorralar a los vehículos rivales.

- Semáforos y barricadas: Tranquilo, muchacho, deja de intentarlo porque es imposible derribarlos. Los más fastidiosos son los semáforos que están en muchas esquinas. Si chocas frontalmente con ellos tendrás que poner la marcha atrás y maniobrar, lo cual te hace perder una eternidad de tiempo. Por otra parte, si "te comes" una barricada, el coche puede volverse loco y hacer hasta caballitos durante unos segundos. ¡aléjate de ellos y serás más feliz!





▲ Como veis, las rampas son un gran obstáculo a superar.





entre los tranvías. Tras el segundo, haz un giro de noventa grados a la derecha y pasa bajo las arcadas. Esquiva el árbol y dirígete a las galerías comerciales. Al salir de ellas, entra en el portón que hay a la derecha, junto a la barricada de coches. Entrarás en una especie de museo. Sigue recto en la circunvalación y acelera en la recta del final. Justo antes de salir por las escaleras frena en seco y la cámara cambiará de perspectiva. Ojo, que aún tienes el control. Antes del cambio de cámara gira hacia la derecha y, al aterrizar, el coche estará frente a una entrada con escaleras que van hacia abajo. Ve por ellas y luego corre todo lo que puedas hasta unas escaleras hacia arriba. Frena justo antes de subir para no darte con los coches. El siguiente tramo es sencillo: ve por la carretera en vez de por las azoteas y tras un buen rato corriendo llegarás a una especie de pista circular tras la que hay una rampa de salto. No aminores y lánzate por la rampa. Serás catapultado a los altos de un edificio, y de ahí deberás pasar a otro más, así que no aminores. Cuando vayas a pasar al tercero, frena en seco para amortiguar la caída. Sigue el camino y llegarás a la orilla del río. Sitúate a la derecha sin ponerte en frente del árbol, sigue recto y verás un desvío a la derecha. Pasarás a través del río. Mantén el acelerador pulsado y justo antes de montar en los tablones de madera frena. Entra en las alcantarillas y no frenes bajo. Pasa bajo el arco de la derecha, de nuevo derecha, izquierda, derecha, izquierda, derecha. Sube la cuesta y atraviesa los últimos túneles. ¡Está hecho!

• • •

3. ALPES:

El trabajo está hecho, tenemos el oro y ya sólo falta alcanzar la frontera para ser libres. Las dos fases que nos aguardan no tienen nada que ver la una con la otra (tanto en cuanto al recorrido como en los objetivos). Tienen cierta complicación, pero si has podido con las anteriores, vencerás en estas.

3.1: ROJO, BLANCO Y AZUL .... TIEMPO: 4:00





El nombre viene por el color de los coches que tienes que conducir en esta rápida fase. Al igual que sucedía en la película, es necesario guardar los tres coches en el camión trailer, así que prepárate para una fase muy curiosa. Lo que hay que hacer es acercar el coche hasta el camión y alinearlo con las rampas. Si estamos a la distancia adecuada, comenzará una cuenta atrás de cinco segundos que aparecerá en pantalla. Hay que mantener la posición (sin acercarse o alejarse demasiado de la parte trasera del camión) hasta que el crono llegue a cero. No te confíes porque la operación puede fallar en el último segundo. Cuando el coche entre en el camión, tomaremos el control del siguiente y así tres veces. Alinea el primero al entrar en la primera recta. el momento ideal para introducir el segundo es en el túnel iluminado. Para el último, mueve la dirección muy suavemente imitando al camión.

3.2: A SALVO EN CASA .... TIEMPO: 3:00





Bueno, llegamos al último nivel. Al empezar llegarás a un pueblo de montaña. Toma un desvío a la izquierda, y sigue por el camino normal. Tras pasar por un par de curvas muy peligrosas (frena en ellas, que no hay barreras y los barrancos son profundos), tendrás el último encontronazo con la mafia. Están bloqueando el camino, así que acelera y despeña su coche chocando contra él. Atento porque a partir de ahora hay muchos barrancos. Tras salir del túnel frena porque están tirando rocas. Esquiva la primera y ponte a la derecha, pues van a caer más. Avanzando llegarás a una curva en forma de horquilla. No la sigas. En su lugar sube por unas rocas blancas que hay al principio de ese tramo. Cuando hayan subido los muchachos, acelera y cuando oigas "¡Ostras!", échate corriendo a la izquierda, pues van a caer dos rocas enormes. Sigue sin parar y tras pasar una señal verde esquiva más rocas y listo.

• • •



THE END:

¡Eres libre! O, al menos, eso parece. Tras ir a toda pastilla, Big William toma mal una curva bastante peligrosilla y ahí te quedas, al borde del precipicio. "¡Chicos, moveos a un lado para equilibrarlo! ¡Tengo una idea! Eeeeeh..." Estos individuos nunca aprenderán...



¡¡Estas Navidades sus superpoderes en tus accesorios!!

GAME BOY™ ADVANCE.

GAME BOY™ COLOR.






Mask



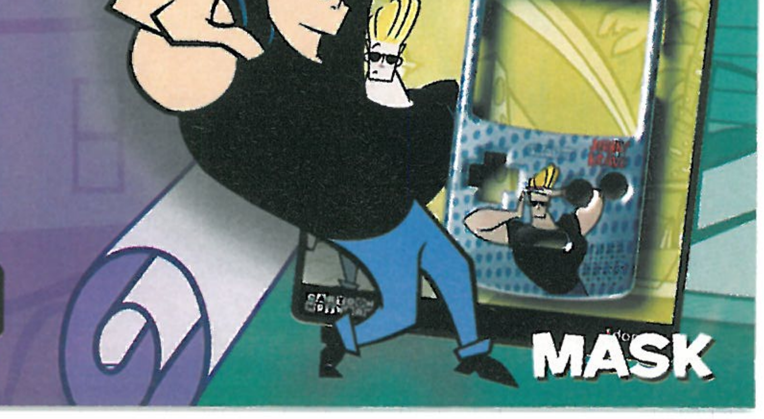
Bolsa de transporte



EH, HABLEMOS UN POCO DE NOSOTROS



Kit de accesorios



MASK

El pasado mes de Octubre pudimos asistir a dos grandes ferias arcade, el Jamma en Japón y el FER en España, donde se presentaron las novedades para el 2002.

ESPECIAL FERIAS ARCADE

JAMMA SHOW 2001

JAPÓN OCTUBRE

Sega deja atrás a sus competidores

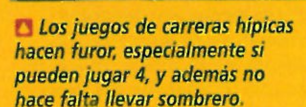
Una vez más, la feria del recreativo japonés sirvió para demostrar la absoluta superioridad de Sega en la producción de arcades. Con cerca del 60% de las máquinas, sus innovaciones en "motion capture" y las tarjetas de memoria, acapararon la atención de todos los visitantes.

Parece que por fin, además de las habituales secuelas de los éxitos de Sega, Konami y Namco, volvemos a encontrarnos con juegos originales. Por desgracia, en la última edición del Jamma Show no pudimos asistir a la presentación del esperado «Soul Calibur 2», pero sí disfrutamos de los nuevos arcades de velocidad que, bajo el sello de la alianza entre Namco y Sega, llegarán a los salones a lo largo del 2002: «Lupin», «Initial D» y «Wangan Midnight» se repartieron la atención de todos los asistentes. Por otro lado, el singular combate de hardware entre las dos súper placas, Naomi 2 y el System 246 (compatible con PS2), se decantó a favor del formato de Sega, Naomi 2, sobre el que vimos títulos tan atractivos como «Ikaruga» de Treasure.

En cuanto al resto de lanzamientos, en la feria destacaron las secuelas de «Silent Scope», «18 Wheeler», «Guilty Gear» y «Virtua Tennis», junto a nuevos bemani (juegos musicales) y a un simulador de hípica para cuatro jugadores llamado «Derby Owners Club». Eso sí, después de la muestra, la sensación generalizada es que la mayor parte de las compañías utilizan cada vez más las máquinas como plataforma de lanzamiento para futuros juegos de consola. De hecho, la mayor parte ya están convirtiéndose para PS2, Xbox y DC. En cualquier caso, la conclusión es que la nueva bajada de precios en Japón (de 200 a 100 yens por partida) y el uso de tarjetas de memoria y máquinas conectadas en red auguran un prometedor futuro a estos arcades.

CURIOSIDADES

Taito nos convenció para pilotar una aparatosa máquina de realidad virtual en unas carreras futuristas.



Los juegos de carreras hípicas hacen furor, especialmente si pueden jugar 4, y además no hace falta llevar sombrero.



Las máquinas de disparo fueron las únicas capaces de hacerle sombra a la invasión de arcades de velocidad del Jamma.

Los puzzles tipo «Puzzle Bobble» continúan teniendo tirón entre el público japonés.

Lupin Sansei the Shooting

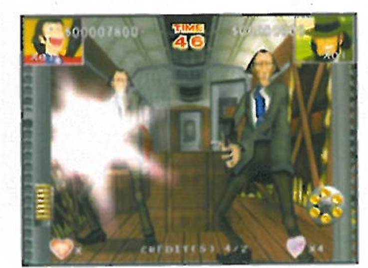
De profesión, ladrón

GÉNERO: Disparos — **COMPAÑÍA:** SEGA

Coincidiendo con el 20 aniversario de este famoso manga japonés, la placa Naomi de Sega alberga un juego de disparos en el que pueden participar hasta dos jugadores simultáneos. Los niveles están basados en uno de los episodios de la conocida serie de dibujos, en el que debemos rescatar a la bella Fujiko (novia de Lupin) y la mecánica es muy sencilla: disparar a todo lo que se mueva. Sin embargo, la variedad de situaciones (entre las que destacan las fases de conducción) es tal, que los creadores de «Vampire Night» han conseguido que su juego haya sido el más laureado de la feria. Las secuencias sacadas de la serie son soberbias



El argumento pertenece al manga.



Una misión: disparar como locos.



El juego mezcla gráficos en 2 y 3D.



Wangan Midnight

Carreras urbanas tipo manga



GÉNERO: Velocidad — **COMPAÑÍA:** NAMCO

El manga para adultos "Wangan Midnight" se ha convertido, por obra y gracia de Namco, en un juego de velocidad al estilo de los Highway Challenge. Es decir, que tenemos toda la ciudad para retar a los demás conductores a una carrera "hasta el siguiente semáforo" y además ganar unos cuantos puntos según lo arriesgado de nuestro estilo. Por supuesto, todas estas locuras, sólo se pueden realizar a bordo de coches japoneses y en circuitos nocturnos, no sea que acabamos atascados por culpa del tráfico.

La versión que probamos en el Jamma era provisional, así que se espera que la máquina definitiva muestre un acabado visual aún mejor.



Carreras urbanas, de la mano de Namco.



Los japoneses también lo saben hacer "a lo bruto". El que pega más fuerte es el que gana, nada de botoncitos, ni luces.



Los dinosaurios vuelven a estar en extinción gracias a la adaptación de Jurassic Park III de Konami. Pteranodón que vuela...



La única desventaja en esta máquina de surf es que al llegar a la playa no nos reciben chicas en bikini. Pero al menos no moja.

Las máquinas de captura de movimientos no han evolucionado mucho: agáchate y pega.

Ikaruga

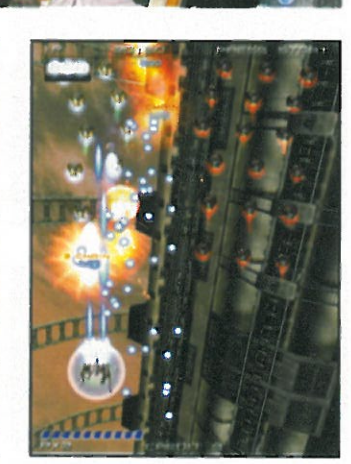
Un matamarcianos con toques de estrategia

GÉNERO: Shoot ´em up — COMPAÑÍA: IKARUGA

La placa Naomi (y muy pronto también Dreamcast) alberga un "shoot ém up" espacial de lo más innovador. A bordo de nuestra nave acorazada, debemos derrotar oleada tras oleada de naves enemigas, con la particularidad de que dependiendo de nuestro color (que podemos cambiar con un segundo botón) sus disparos nos dañan o aumentan nuestra energía. Además la máquina de Treasure cuenta con más de 10 tipos de armas (con diferente poder destructivo dependiendo del color enemigo) y con 5 enormes niveles que tendremos que recorrer en solitario.



Podemos cambiar de color.



Pronto será un juego de DC..

Initial D Arcade Stage

Dibujos animados que huelen a gasolina

GÉNERO: Velocidad — COMPAÑÍA: SEGA

Los que se atreven a correr un "uno contra uno" en este arcade de velocidad de Sega, pueden guardar sus mejores puntuaciones en una tarjeta de memoria. Así, cada vez que corran en uno de los tres circuitos que incluye la máquina, podrán acumular puntos para ganar nuevos coches o mejorar el suyo propio, e incluso cargar su mejor puntuación en internet. Las apuestas multijugador y la cuidada ambientación manga aseguran el éxito de Initial D.





The King of Route 66

El convoy

GÉNERO: Velocidad **COMPAÑÍA: SEGA**

El éxito de «18 Wheeler» en USA ha sido tan espectacular que AM2 no ha tardado en lanzar una secuela. Además de nuevos camiones, «Route 66» nos da la posibilidad de visitar 16 niveles -los que hay desde Chicago a LA- y entre carrera y carrera, escoger la carga de nuestro remolque. Por otra parte, el diseño de la cabina cuenta con una radio que podemos utilizar para comunicarnos con nuestro rival.





El desarrollo de «Route 66» sigue siendo el mismo de «18 Wheeler», cumplir los recorridos en un tiempo límite y, a ser posible, antes de que lo haga nuestro rival. El premio depende de la carga.

Smash Court Tournament

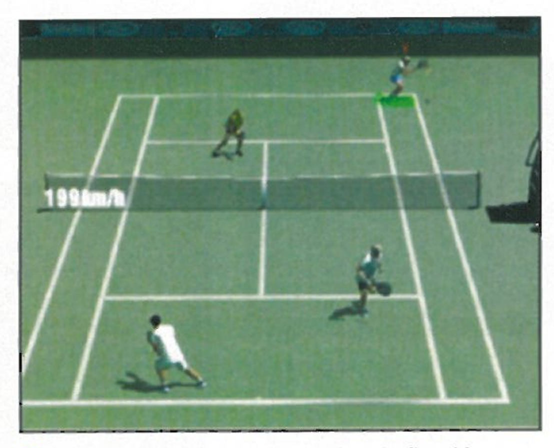
Ventaja para Namco

GÉNERO: Deportivo **COMPAÑÍA: NAMCO**



La réplica de Namco a «Virtua Tennis» no se ha hecho esperar. Una nueva apuesta por la diversión (gracias a un control de 2 botones) y los jugadores reales del campeonato consiguen rivalizar con la recreativa de Sega en número de fans. Además, la posibilidad de conectar dos muebles entre sí para jugar entre 4 jugadores promete "piques" de lo más interesante. Muy pronto los usuarios de PS2 podrán disfrutar de su propia versión.

Dos botones bastan para dominar los golpes del tenis.

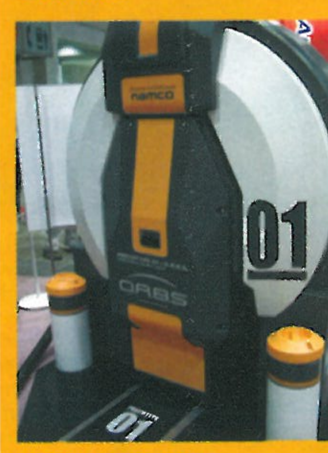


Con 4 jugadores, la máquina es aún más divertida.

CURIOSIDADES



Para ser todo un samurai basta con practicar un poco con esta máquina de "motion capture". Afortunadamente nuestros enemigos no cuentan con otro palo para darnos un escarmiento.



ORBS es un intento tridimensional de resucitar «Galaga» por parte de Namco. El jugador va tumbado en esta especie de cabina esférica.



Sega quiso desmarcarse de los arcades de línea clásica con esta especie de "tragaperras" gigantesca que, mucho nos tememos, no saldrá nunca de tierras Japonesas.

FER INTERAZAR 2001

Tekken y Virtua Fighter: los reyes de la lucha

ESPAÑA

OCTUBRE

La feria anual del recreativo que se celebró en Madrid tuvo como protagonistas a las dos sagas más importantes de la lucha, cuyo enfrentamiento arcade se trasladará el año que viene a PS2.

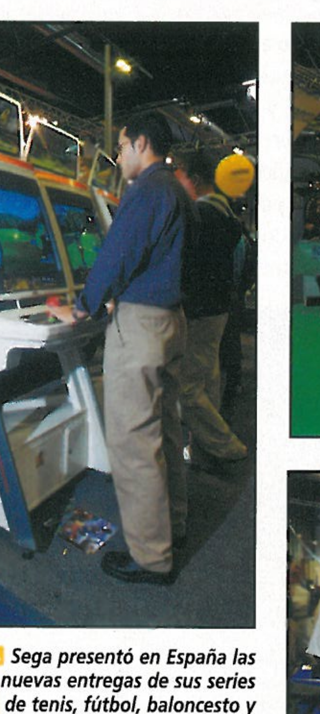
La tercera entrega de «Silent Scope», de Konami, retoma la idea de los dos primeros juegos con escenarios mejorados.

La pasada feria española del recreativo se vistió de gala para recibir a los dos nombres más prestigiosos de la lucha en 3D: «Tekken 4» y «Virtua Fighter 4» (ambos disponibles en PS2 a lo largo del año próximo) que no defraudaron a los muchos aficionados que se agolpaban alrededor de cada máquina. Sin embargo, las recreativas de disparo (con «RE Gun Survivor 2», «Silent Scope EX» y «Vampire Night» a la cabeza) se convirtieron en verdaderas protagonistas de la muestra, ocupando la mayor parte los stands con muebles cada vez más espectaculares.

Por su parte, Sega se llevó el gato al agua con las últimas entregas de sus series deportivas: «Virtua Tennis 2», «Virtua Striker 3» y «Virtua Golf», además del simulador de vuelo S«trike Fighter», que ya se puede encontrar en algunos salones.

Como la mayoría de los visitantes, no dudamos en hacer cola para probar «Mocap Boxing», la primera máquina de captura de movimientos en llegar a nuestro país, así como «Bug Busters», uno de los primeros trabajos de Emtek que consiste, nada menos, que en acabar con nuestro Spray virtual con las moscas que llenan la pantalla.

Pero lo más interesante es que, después de un par de ediciones en que parecía que las compañías no apostaban por los recreativos, los títulos han crecido, tanto en originalidad como en número.



Sega presentó en España las nuevas entregas de sus series de tenis, fútbol, baloncesto y golf junto al espectacular «Virtua Fighter IV».



Las máquinas de disparo cuentan con muebles más aparatosos, como la versión multiplayer de «Gun Survivor 2» que está a punto de llegar a España.





www.centromail.es

FORGOTTEN REALMS

Baldur's Gate™

DARK ALLIANCE

RESERVA "BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE" EN Centro MAIL



Y LLÉVATE UNA TAZA DE REGALO

AHORA DISPONIBLE EN

PlayStation 2





PROMOCION VALIDA HASTA FIN DE EXISTENCIAS NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTO

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Busca tu tienda Centro MAIL más cercana en la publicidad de esta revista

pedidos por internet www.centromail.es

SI ESTÁIS AHORRANDO PARA LAS CLÁSICAS COMPRAS DE FIN DE AÑO, PERO AÚN NO SABÉIS EN QUE GASTAROS EL DINERO, AQUÍ TENÉIS ALGUNAS IDEAS LA MAR DE INTERESANTES

ESPECIAL LANZAMIENTOS EN DVD

Ahora que la PS2 ha bajado de precio, seguro que muchos de vosotros os hacéis con una para estas Navidades. Así que como de juegos ya os tenemos muy informados, aquí tenéis las mejores opciones para sacarle jugo al DVD.

YA A LA VENTA

SERIAL EXPERIMENT LAIN 2, 3 Y 4

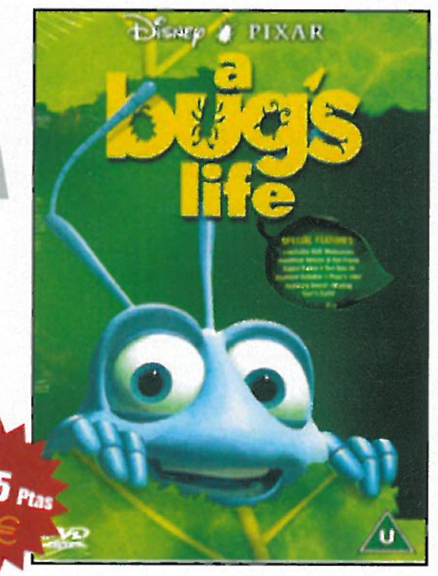
Si os gustó el primer DVD, ya mismo podéis haceros con las tres siguientes OVAs de esta serie de anime, donde Lain tendrá que introducirse en la red de redes para desentrañar un inquietante misterio, acerca de un e-mail enviado por una persona que se supone que estaba muerta... Sus únicos extras son varios vídeos musicales, pero lo mejor de todo es que la segunda OVA viene en 5.1 (la 3ª y la 4ª no... ¿por qué?).



3.495 Ptas
21 €

BICHOS

Si os gusta la animación por ordenador, sin duda que os encantará Bichos. Y más aún en DVD, ya que esta producción de Disney/Pixar no se priva de nada: trae sonido Dolby Digital 5.1, un corto que ganó un Oscar en 1997, y las famosas tomas falsas de la película que visteis en el cine.



3.995 Ptas
24 €

NEON GENESIS EVANGELION VOL. 2 Y 3

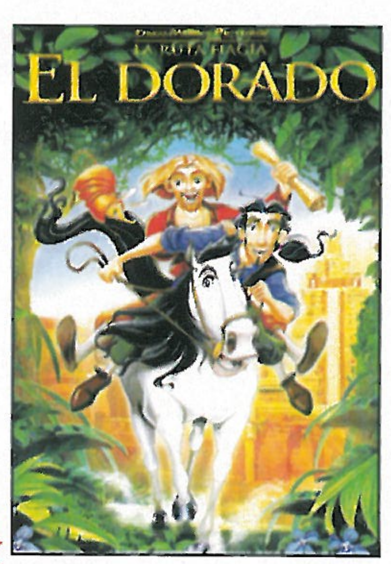
Continúan las entregas de la serie Evangelion, una de las series de anime más famosas y conocidas. Como la anterior, incluyen 5 capítulos cada DVD, pero por desgracia vienen en sonido estéreo.



3.495 Ptas
21 €

LA RUTA HACIA EL DORADO

La factoría Dreamworks (la compañía propiedad de Steven Spielberg) es la responsable de esta entretenida película de animación, en la que un par de simpáticos personajes se embarcan en la búsqueda de la legendaria ciudad de El Dorado. Un trailer de cine, un vídeo musical protagonizado por Elton John, y las bases de la animación de la película, son los atractivos adicionales que ofrece esta edición de la película para los amantes del DVD.

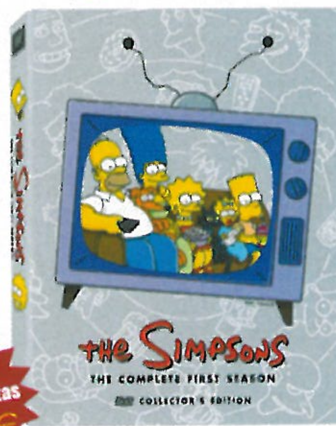


Para los grandes amantes del mejor sonido, a esta película de Dreamworks no le falta el sonido Dolby Digital 5.1

3.995 Ptas
24 €

LOS SIMPSONS (PRIMERA TEMPORADA)

¡La bomba! Por fin vamos a poder disfrutar de la serie Los Simpsons en una súper edición en tres DVD que incorpora tomas falsas, varios cortos inéditos, Cómo se hizo, clip especiales, fotos y hasta extras ocultos, entre muchas otras cosas. De momento, esta primera recopilación incluye los 13 episodios de la primera temporada con sonido digital 5.1, a un precio elevado pero plenamente justificado. ¡Mosquis, como mola!



7.495 Ptas
45.04 €



EL REGRESO DE LA MOMIA

La primera parte de esta película de acción a lo Indiana Jones lleva ya varios meses en el mercado, y ahora también podemos hacernos con esta espléndida edición en dos discos de su secuela. Incluye: Sonido DTS Dolby Digital 5.1, escenas nunca vistas, Cómo se hizo, varios documentales, reportaje sobre la creación de los efectos especiales, tomas falsas, una explicación del desarrollo del juego de «El Regreso de La Momia» y otros extras habituales en todo DVD que se precie.



4.495 Ptas
27.01 €







PRÓXIMAMENTE

STAR WARS EPISODIO 1: LA AMENAZA FANTASMA

Fox tiene preparado uno de los platos fuertes para el próximo 8 de noviembre, que será cuando salga a la venta el ansiado DVD de La Amenaza Fantasma, el primero en España en incorporar sonido THX,una tecnología propiedad de George Lucas que logra proporcionar una calidad ligeramente superior incluso al conocido 5.1. Además, entre las inacabables características especiales que traerá esta Edición Especial, se incluye un reportaje exclusivo con el Cómo se hizo del juego «Star Wars: Starfighter», de PS2. ¿Alguien da más por mil durillos?



4.995 Ptas.
30.02 €



EDICIÓN ESPECIAL: «MGS2», sólo en Japón

Pues nada, que como a los japoneses no les basta con tener «Metal Gear Solid 2» mucho antes que nosotros, encima van y se "recochinean" del resto del mundo preparando una súper edición especial del juego, que saldrá el 29 de noviembre y, casi seguro, allí se quedará. Vamos, que no la veremos por aquí.

Pero bueno, como la información es lo que cuenta, que sepáis que el pack incluirá el propio juego, un DVD con información, vídeos e imágenes sobre el desarrollo del juego, un libro de ilustraciones de 72 páginas, una figura metálica de Solid Snake en edición exclusiva limitada, y todo ello en una funda de presentación reversible de lujo. Ay, madre qué envidia...





MANGA: Disponible el tomo de la Princesa Mononoke

El mes pasado os hablamos del DVD de la película de anime japonés "La Princesa Mononoke", que se estrenó en los cines españoles hace ya unos meses. ¿La habéis visto ya? Pues bien, por si no era suficiente, sus creadores se han sacado de la manga 4 tomos de... eso, de manga, con la historia de la película a todo color, y que, por supuesto, ya podéis comprar en cualquier tienda de cómics del país.

Por cierto, por si a alguien le interesan estos datos, tanto el guión como el dibujo están realizados por el maestro japonés Hayao Miyazaki.



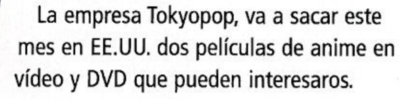
1.200 Ptas
7,21 €

A LA VENTA EN www.planetacomic.com

DVD y VHS: Más pelis de anime para importar

VHS
$19,99
21,61 €





DVD
$29,99
33,03 €

La empresa Tokyopop, va a sacar este mes en EE.UU. dos películas de anime en vídeo y DVD que pueden interesaros.

La primera es "Saint Tail", una serie de 43 capítulos de Megumi Tachikawa que saldrá mensualmente en grupos de 4 episodios, y que cuenta la historia de un estudiante japonés convertido en un ladrón mágico llamado Saint Tail.

El otro anime, "Vampire Princess", consta de 26 episodios en entregas mensuales de unos cuatro episodios cada una.

MANGA: Planeta te trae los cómics de Aoyama

¿Que no sabéis quién es Gosho Aoyama? Pues vaya unos otakus que estáis hechos. Este dibujante japonés es el autor de mangas como "Detective Conan" y "Yaiba", y en esta ocasión, gracias a Planeta DeAgostini, va a ser también el responsable de que llegue muy pronto hasta vuestras tiendas especializada el manga "Historias Cortas de Gosho Aoyama", que viene editado en dos volúmenes.

En estos dos interesantes tomos podréis encontrar muchas de las primeras obras de este autor, que posteriormente evolucionaron hasta convertirse en sus obras más conocidas, así como diversas historias con personajes inéditos hasta ahora. En general todas ellas resultan muy curiosas.



BSO: Dale caña a tu equipo de música con «Tony Hawk 3»

Si te mola la música de los juegos de «Tony Hawk», ve preparando unos buenos altavoces porque Activision acaba de anunciar que próximamente va a editar, junto a la empresa Maverick Records, la banda sonora de «Tony Hawk 3» para PS2 en CD.

Este disco, que incluirá 13 temas mezclando estilos como el hip hop, punk, rock moderno y otros, irá acompañado de un CD-ROM con todo tipo de información sobre el juego, entrevistas con el propio Tony Hawk, un software reproductor de música para el ordenador, y una prometedora galería de fotos.

La banda sonora sale este mismo mes de octubre en las tierras estadounidenses, pero todavía no se sabe a ciencia cierta la fecha de su salida en España. ¡Cruzad los dedos, colegas!



Expertos en Informática y Videojuegos



www.centromail.es

¡RESERVA FIFA 2002! Centro MAIL TE REGALA EN EXCLUSIVA UNA CAMISETA DEL JUEGO



~~10.990~~ 10.490

PLAYSTATION 2 + 2 CONTROL PAD + DVD REMOTE CONTROL
54.990

RESERVA CRASH BANDICOT Y LLÉVATE UNA CAMISETA DE REGALO



9.995



49.900

CONTROLLER DUAL SHOCK 2 SONY



~~4.990~~ 4.790

DVD REMOTE CONTROL SONY



~~4.995~~ 4.495

MEMORY CARD 8 Mb.



~~6.990~~ 6.490

RESERVA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP Y LLÉVATE UNA CAMISETA DE REGALO



9.990



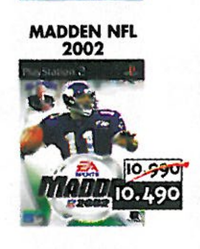
Juego	Precio
AGES OF EMPIRES 2	~~10.490~~ 9.990
ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE	~~10.490~~ 9.990
AIR BLADE	~~9.990~~ 9.490
DARK CLOUD	~~9.990~~ 9.490
DEAD OR ALIVE 2	OFERTA 6.990
DINASTY WARRIORS 2	OFERTA 5.990
EPHEMERAL FANTASIA	~~9.990~~ 9.490
ESTO ES FÚTBOL 2002	~~9.990~~ 9.490
F1 2001	~~10.990~~ 10.490
FORMULA ONE 2001	OFERTA 6.990
GIANTS CITIZEN KABUTO	~~9.990~~ 9.490
GRAN TURISMO 3 A-SPEC	~~9.990~~ 9.490
KLONOA 2	~~9.990~~ 9.490
LA FUGA DE MONKEY ISLAND	~~10.490~~ 9.990
MADDEN NFL 2002	~~10.990~~ 10.490
MOTO GP	OFERTA 6.990
MX 2002 RICKY CARMICHAEL	~~10.990~~ 10.490
NHL 2002	~~10.990~~ 10.490
ONIMUSHA WARLORDS	~~10.990~~ 10.490
PARIS-DAKAR RALLY	~~9.990~~ 9.490
PROJECT EDEN	~~9.990~~ 9.490
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X	10.990
RIDGE RACER V	OFERTA 6.990
ROBOT WARLORDS	OFERTA 5.990
SHADOWMAN 2	~~9.990~~ 9.490
SILENT HILL 2	cons.
SKY ODISSEY	OFERTA 6.990
TEKKEN TAG	OFERTA 6.990
TIME CRISIS 2	~~9.990~~ 9.490
TIME CRISIS 2 + G-CON 2	~~12.990~~ 12.490

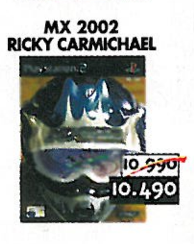






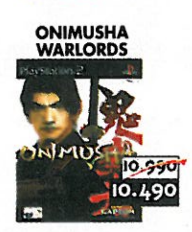







Y RESERVANDO UNO DE ESTOS JUEGOS LLÉVATE UN REGALO














COMPRA SPY HUNTER Y TE REGALAMOS UNA CAMISETA

SPY HUNTER 9.990

Ofertas y promociones válidas hasta fin de existencias del 1 al 30 de noviembre, no acumulables a otras ofertas o promociones.

IMPUESTOS INCLUIDOS

EXIT



Pedidos por Internet www.centromail.es

LOONEY TUNES: PERRO & LOBO



5.990



Con tu LOONEY TUNES: PERRO & LOBO una camiseta de regalo

CASTLEVANIA CHRONICLES





~~7.490~~ 6.990

FIFA 2002



~~7.990~~ 7.490

THE ITALIAN JOB



~~7.995~~ 7.495



PS ONE + GT2 + TEKKEN 3 — 22.900

PS one™



PLAYSTATION PS ONE — 19.900



CONTROLLER DUAL SHOCK PS ONE — ~~4.500~~ 4.190



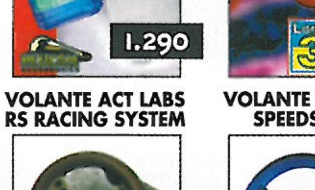
MALETÍN PS ONE CONSOLE BAG — ~~3.500~~ 2.990



MEMORY CARD SONY PS ONE — ~~2.100~~ 1.990



MEMORY CARD PELICAN 1 Mb. — 1.290



MEMORY CARD LOGIC 3 2 Mb. — 2.990

PISTOLA LOGIC 3 P99K LIGHT BLASTER BLACK — 8.990

RF-UNIT LOGIC 3 — 2.190



TARJETA DE MEMORIA Centro MAIL 4 Mb — 3.490

VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM — ~~19.990~~ 14.990

VOLANTE FANATEC SPEEDSTER 2 — ~~12.990~~ 12.490





007 EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE — 3.990

ALADDÍN — 3.990





ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE — ~~7.490~~ 6.990



ATLANTIS — 4.490



BREATH OF FIRE IV — 3.990

CHAMPIONSHIP SURFER — 4.995



COLIN McRAE RALLY 2 — ~~4.990~~ 4.490

CRASH BASH — 3.990

DANCING STAGE DISNEY MIX — ~~7.490~~ 6.990

DIGIMON WORLD — 8.490



DRIVER 2 — 4.990



EGIPTO II — 4.990



EL LIBRO DE LA SELVA — 3.990



FINAL FANTASY IX — ~~9.990~~ 9.490

FORMULA ONE 2001 — ~~6.990~~ 6.490

ISS PRO EVOLUTION — 3.990



ISS PRO EVOLUTION 2 — ~~7.490~~ 6.990



MEDAL OF HONOR UNDERGROUND — 3.990

POWER DIGGERZ — ~~5.990~~ 5.490



RESIDENT EVIL 3: NEMESIS — 3.990

SILENT HILL — ~~3.900~~ 3.490



SPIDER-MAN — ~~4.990~~ 4.490



SPIDER-MAN 2 — ~~6.990~~ 6.490



SPYRO 3: EL AÑO DEL DRAGÓN — 3.990

SYPHON FILTER 2 — 3.990

SYPHON FILTER 3 — cons.



TINY TOONS: LA GRAN AV. DE PLUCKY — 4.990



TINTÍN: OBJ. AVENTURA — ~~4.990~~ 4.490



TONY HAWK'S PRO SKATER 2 — ~~4.990~~ 4.490



X-MEN MUTANT ACADEMY 2 — ~~5.490~~ 4.990

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 30 de noviembre

IMPUESTOS INCLUIDOS

Pedidos por Teléfono 902 17 18 19



www.centromail.es

Llévate tu Dreamcast junto con el Chuchu Rocket, Quake III Arena, ratón y teclado por sólo 24.900 Pts.



superofertas del mes

DREAMCAST 19.900

CABLE EUROCONECTOR Centro MAIL 1.490


CONTROLLER ~~4.990~~ 4.690

KEYBOARD (TECLADO) 2.990

MOUSE (RATÓN) ~~4.990~~ 2.990

VISUAL MEMORY ~~4.990~~ 4.490

CHARGE BLAST ~~5.990~~ 5.490

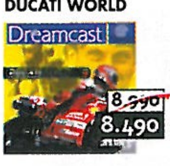

COASTER WORKS ~~5.990~~ 5.490


CONFIDENTIAL MISSION 6.990


CRAZY TAXI OFERTA 4.990


DAYTONA USA 2001 6.990


DINO CRISIS OFERTA 3.990


DUCATI WORLD ~~8.990~~ 8.490


EIGHTEEN WHEELER 6.990


EVIL DEAD: HAIL TO THE KING ~~10.990~~ 10.490


EXHIBITION OF SPEED ~~8.990~~ 8.490


FERRARI 355 CHALLENGE OFERTA 3.990


FIGHTING VIPERS 2 OFERTA 4.990


GIGA WING OFERTA 3.990


IRON ACES ~~5.990~~ 5.490

METROPOLIS STREET RACER OFERTA 4.990


MONACO GP RACING SIM. 2 OFERTA 2.990


NHL 2K OFERTA 4.990


PHANTASY STAR ON LINE ~~8.990~~ 8.490


PRO PINBALL TRILOGY ~~7.990~~ 7.490


RESIDENT EVIL 3 OFERTA 3.990


SEGA EXTREME SPORTS OFERTA 4.990


SEGA GT OFERTA 4.990


SEGA RALLY 2 OFERTA 3.990

SHENMUE OFERTA 6.990


SONIC ADVENTURE OFERTA 3.990


SONIC SHUFFLE OFERTA 6.990

SOUL CALIBUR OFERTA 3.990


SPACE CHANNEL 5 OFERTA 3.990


STREET FIGHTER ALPHA 3 OFERTA 3.990


TOMB RAIDER CHRONICLES ~~9.990~~ 9.490


TOY RACER 990



UEFA DREAM SOCCER OFERTA 3.990


UNREAL TOURNAMENT ~~7.490~~ 6.990


VANISHING POINT 8.990


VIRTUA ATHLETE 2K OFERTA 4.990



VIRTUA TENNIS OFERTA 4.990

90 MINUTOS 6.990

CRAZY TAXI 2 6.990


OUTTRIGGER 6.990

SKIES OF ARCADIA ~~8.990~~ 8.490


SONIC ADVENTURE 2 6.990


Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 30 de noviembre

IMPUESTOS INCLUIDOS

EXIT

GAME

Estos son nuestros centros, ven a conocernos.



www.centromail.es

CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:

917 791 307





























A CORUÑA
C/ DONANTES DE SANGRE, 1
TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago
C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 13
TEL: 981 599 288

ÁLAVA Vitoria-Gasteiz
C/ ADRIANO VI, 4
TEL: 945 134 149

ALICANTE
C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12
AV. GRAN VIA S/N
TEL: 965 246 951

ALICANTE
C/ PADRE MARIANA, 24
TEL: 965 143 998

ALICANTE Benidorm
AV. DE LOS LIMONES, 2
ED. FUSTER JUPITER
TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche
C/ CRISTÓBAL SANZ, 29
TEL: 965 467 959

ALMERIA
AV. DE LA ESTACIÓN, 14
TEL: 950 260 643

BALEARES Palma
C.C. PORTO PI CENTRO
AV. I. GABRIEL ROCA, 54
TEL: 971 405 573

BALEARES Ibiza
C/ VIA PUNICA, 5
TEL: 971 399 101

BARCELONA (GLORIES)
C.C. BARCELONA-GLORIES
AV. DIAGONAL, 280
TEL: 934 860 064

BARCELONA (PLAÇA CATALUNYA)
C/ PAU CLARIS, 97
TEL: 934 126 310

BARCELONA (PLAÇA SANTS)
C/ SANTS, 17
TEL: 932 966 923

BARCELONA
C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31
C/ CIUDAD ASUNCIÓN S/N
TEL: 933 608 174

BARCELONA Badalona
C/ SOLEDAT, 12
TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona
C.C. MONTIGALÁ
C/ OLOF PALME, S/N
TEL: 934 656 876

BARCELONA Barberà Vallés
C.C. BARICENTRO, LOCAL 37
AUTOPISTA A-18, SALIDA 2
TEL: 937 192 097

BARCELONA Manresa
C/ ALCALDE ARMENGOU, 18
TEL: 938 730 838

BARCELONA Mataró
C/ SAN CRISTOFOR, 13
TEL: 937 960 716

BARCELONA Mataró
C.C. MATARO PARK
C/ ESTRASBURG, 5
TEL: 937 586 781

BURGOS
C.C. LA PLATA, LOCAL 7
AV. CASTILLA Y LEÓN
TEL: 947 222 717

CÁCERES
AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18
TEL: 927 626 365

CÁDIZ Jerez
C/ MARIMANTA, 10
TEL: 956 337 962

CASTELLÓN
AV. REY DON JAIME, 43
TEL: 964 340 053

CÓRDOBA
C/ MARÍA CRISTINA, 3
TEL: 957 498 360

GIRONA
C/ EMILI GRAHIT, 65
TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres
C/ MORERIA, 10
TEL: 972 675 256

GRANADA
C/ RECOGIDAS, 39
TEL: 958 266 954

GRANADA Motril
C/ NUEVA, 44
EDIF. RADIOVISION
TEL: 958 600 434

GUIPÚZCOA S. Sebastián
AV. ISABEL II, 23
TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún
C/ LUIS MARIANO, 7
TEL: 943 635 293

HUELVA
C/ TRES DE AGOSTO, 4
TEL: 959 253 630

JAÉN
PASAJE MAZA, 7
TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño
AV. DOCTOR MÚGICA, 6
TEL: 941 207 833

LAS PALMAS
C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2
CTRA. GENERAL NORTE, 12
TEL: 928 418 218

LAS PALMAS
Pº DE CHIL, 309
TEL: 928 265 040

LAS PALMAS Arrecife
C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3
TEL: 928 817 701

LAS PALMAS Vecindario
C.C. ATLÁNTICO, LOCAL 29
AUTOVIA GC-1, SALIDA 28

LEÓN
AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25
TEL: 987 219 084

LEÓN Ponferrada
C/ DOCTOR FLEMMING, 13
TEL: 987 429 430

MADRID (CALLAO)
C/ PRECIADOS, 34
TEL: 917 011 480

MADRID (ATOCHA)
Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1
TEL: 915 278 225

MADRID (Bº PILAR)
C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038
AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N
TEL: 913 782 222

MADRID (SAN BLAS)
C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13
AV. GUADALAJARA, S/N
TEL: 917 758 882

MADRID Alcalá de H.
C/ MAYOR, 58
TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas
C/ RAMÓN FDEZ. GUISASOLA, 26
TEL: 916 520 387

MADRID Getafe
C/ MADRID, 27 POSTERIOR
TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas
C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25
AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37
TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles
AV. PORTUGAL, 8
TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo
CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5
TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón
C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53
CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5
TEL: 916 562 411

MÁLAGA
C/ ALMANSA, 14
TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola
AV. JESÚS SANTOS REIN, 4
EDIF. OFISOL
TEL: 952 463 800

MURCIA
C/ PASOS DE SANTIAGO S/N
EDIF. CONDESTABLE
TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona
C/ PINTOR ASARTA, 7
TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA Vigo
C/ ELDUAYEN, 8
TEL: 986 432 682

SALAMANCA
C/ TORO, 84
TEL: 923 261 681

STA. CRUZ TENERIFE
C/ RAMÓN Y CAJAL, 62
TEL: 922 293 083

SEVILLA
C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4
AV. ANDALUCÍA, S/N
TEL: 954 675 223

SEVILLA
C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38
PZA. LEGIÓN, S/N
TEL: 954 915 604

TARRAGONA
AV. CATALUNYA, 8
TEL: 977 252 945

TOLEDO
C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20
C/ VIENA, 2
TEL: 925 285 035

VALENCIA
C/ PINTOR BENEDITO, 5
TEL: 963 804 237

VALENCIA
C.C. EL SALER, LOCAL 32 A
C/ EL SALER, 16
TEL: 963 339 619

VALENCIA Torrent
C/ VICENTE BLASCO IBÁÑEZ, 4
TEL./FAX: 961 566 665

VALLADOLID
C.C. AVENIDA
Pº ZORRILLA 54-56
TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao
PZA. ARRIQUIBAR, 4
TEL: 944 103 473

ZARAGOZA
C/ ANTONIO SANGENIS, 6
TEL: 976 536 156

ZARAGOZA
C/ CADIZ, 14
TEL: 976 218 271

CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL (   ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre ____________ Apellidos ____________
Calle/Plaza ____________ Nº ______ Piso ______ Letra ______
Ciudad ____________ C.P. ______
Provincia ____________ Tf. ______
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ____________ E-mail ____________

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 30-11-2001 HBC

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10.30 h. a 20 h. y los Sábados de 10.30 h. a 14 h.
Por Fax: 913 803 449
Por Internet: pedidos@centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 10.000 pts. **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Península y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID

EXIT

teléfono rojo

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas o queréis hacerle llegar un dibujo, una opinión o cualquier otra cosa, enviad una carta a:
HOBBY PRESS. Hobby Consolas.
C/Pedro Teixeira, 8, 2ª planta. 28020 Madrid
Indicando en el sobre TELÉFONO ROJO.
O bien a la dirección de e-mail:
telefonorojo@hobbyconsolas.es

RESIDENT SEGUIRÁ EN GAME CUBE

Hola Yen, tengo 13 años y me encantan todas las consolas y videojuegos. Vuestra revista es la mejor, más que nada por secciones como El Sensor y Qué me dices. También me gustaría que me respondieras a estas preguntas, porque cada vez que pienso en ellas me pongo de los nervios y no puedo dormir.
¿Va a salir algún Resident Evil para mi amada GBA?
Ahora que ya se ha confirmado la versión para GBC del juego, los rumores sobre una entrega para GBA se han desmentido, pero yo no lo daría por imposible en un futuro a medio o largo plazo, y más ahora con el acuerdo entre Capcom y Nintendo.
¿Qué forma tienen las cajas de los videojuegos de Game Cube?
Pues rectangular, hijo. Ah, el tamaño... Pues son más o menos como las de PlayStation 2, pero con plástico transparente en lugar de negro, y la mitad de grandes, al menos así son las japonesas. Lo que más choca son los discos, que son más pequeños que un diskette de ordenador.
Ya sé que esto de comparar juegos te lo han pedido muchas veces, pero dime, ¿qué juego me recomendarías entre Paper Mario y Mario Party 3?
Hombre, si ya tienes los Zelda, los mejores RPG en N64, Paper Mario es el siguiente en la lista. Sólo si te mola el multijugador, es mejor Mario Party 3.
¿Va a salir Resident Evil Survivor 2 para alguna consola?
Con el acuerdo que Capcom acaba de firmar con Nintendo, si sale, debería hacerlo para Game Cube, pero de momento no hay ningún anuncio al respecto.
Si te encantaran los Resident Evil, ¿cuál de estas consolas te comprarías? ¿PS2, Dreamcast o Xbox?
Pues eso, con lo del contrato de exclusividad que ahora tiene Nintendo, mucho me temo que la única elección para eso que me propones tendrá que ser Game Cube.
¿Va a salir algún Resident Evil para Xbox?
Por tercera vez...
¿Qué personajes se podrán controlar en Resident Evil 4: Umbrella Rising?
Sobre este juego por el momento todo son puros rumores, pero se habla de la posible aparición del agente STARS Barry Burton, la "jovencita" Rebecca Chambers, y quizá algunos otros protagonistas de las anteriores entregas. Respecto a personajes controlables, no hay nada fiable, desde luego.

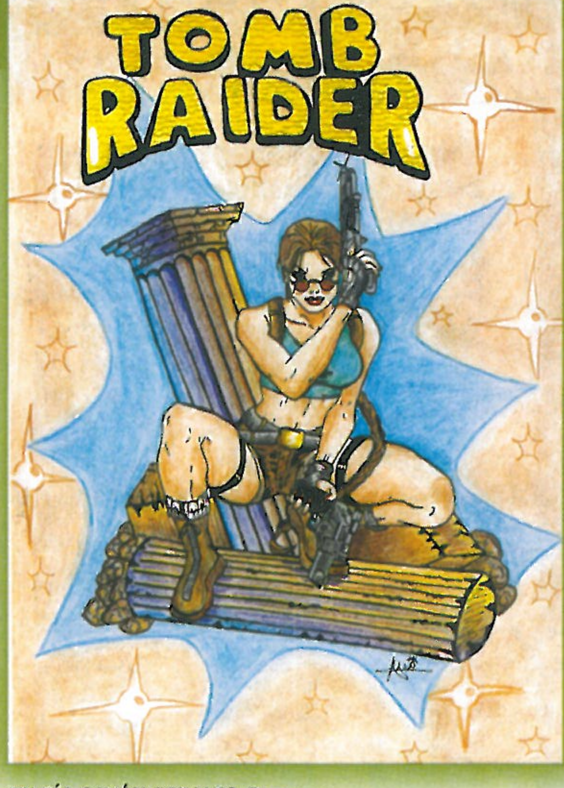
José Ángel Torralba Martín (Barcelona)

Con estas medidas podéis haceros una idea de cómo son las carátulas de GC.

COSAS DE DREAMCAST

Hola Yen, me llamo Pablo, tengo 18 años y soy de Sevilla, tengo una Dreamcast, una GBC y una GB "tocho", aunque por mis manos también han pasado PSOne y Nintendo 64. Atento, que disparo mis preguntas:
Mi sueño es ser un buen programador, pero no estoy seguro por el futuro de los grupos de programación aquí en España. ¿Qué grupos de programación son conocidos a nivel internacional?
Los más conocidos son Pyro Studios, a los que les va de maravilla con la serie Commandos, luego está RebelAct Studios, creadores de Blade de PC, y Bit Managers, grupo español especializado en GB. Por cierto, hace un par de semanas se desintegró el que fue el primero de todos los grupos españoles, Dinamic Multimedia, los creadores del famoso PC Fútbol. Una auténtica pena, de verdad.
He leído que Shenmue 2 traerá una demo de Virtua Fighter 4 de Sega. ¿Significa esto que este impresionante juego de lucha verá la luz en Dreamcast o será en la copia correspondiente a PlayStation 2?
Ojalá fuera así colega, pero no, este juego saldrá sólo en PlayStation 2, y los vídeos de ese disco que viene con la versión japonesa de Shenmue 2 pertenecen a la versión arcade del juego.
¿Los rumores de un supuesto juego llamado 90 Minutes que está siendo programado por Smilebit y otro llamado Black Box Soccer, que lleva la firma de Visual Concepts son falsos?
Del segundo no he oído nada, pero 90 Minutes no sólo existe, sino que este mismo mes lo tienes comentado. Por cierto, no es gran cosa...
¿Para cuándo Soldier of Fortune, Black & White y D2 en Dreamcast?
El único que veo con posibilidades de llegar a España es Soldier of

> *"Virtua Fighter 4 saldrá sólo para PS2, y el disco que viene con Shenmue II es del arcade"*



MARÍA BAYÓN PERALES. Zaragoza
¿Qué os pensabais, que sólo los chicos eran fans de Lara Croft? Pues aquí tenéis la obra de María, toda una artista del pincel.

La pregunta del mes

El futuro de los juegos tras los atentados del 11 de Septiembre en Estados Unidos

Hola Yen, ¿el desgraciado incidente ocurrido en USA afectará a los posibles nuevos títulos de las nuevas consolas? ¿Habrá retrasos en la salida de algunos títulos por este incidente? La versión que llegue a Europa de Metal Gear Solid 2 sufrirá algún cambio con respecto a la versión japonesa?

Alex Burgos Martín (e-mail)

El mes pasado apenas nos dio tiempo a daros una pequeña noticia con las primeras reacciones tras el terrible atentado sufrido en Nueva York, pero ahora ya podemos hablaros un poco más sobre ello. De momento, Kojima ya ha quitado de MGS2 las escenas de los vídeos FMV en las que aparecían los edificios, pero no se cambiará ni el argumento ni la fecha de salida. Por otro lado, finalmente Propeller Arena saldrá en enero del año que viene, y algo parecido pasará con el Spiderman 2 de PS, que nos hará esperar hasta fin de año para poder ver la versión final sin las torres en el mapa. Sin embargo, seguramente las consecuencias a largo plazo serán más profundas, y es evidente que los programadores ahora se lo pensarán dos veces antes de crear un juego con argumentos "comprometidos". Pero es que, además, las compañías también se han visto afectadas económicamente, y durante las semanas posteriores al ataque vieron bajar el precio de sus acciones en porcentajes cercanos al 20% en el peor de los casos, aunque ya casi han recuperado el terreno perdido.



Los atentados de EE.UU. sí han afectado a los videojuegos, pero todo está ya más tranquilo.



JAIME FERRER COLOM. Palma de Mallorca
No sabemos qué tiene más mérito, si que el papi de Jaime, de 10 años, haya hecho esta molona escultura de arena, o que el chaval haya podido convencerle... ¡Enhorabuena!



teléfono rojo

Opinión

CONTAGIADO POR EL "VIRUS" CONSOLERO

Hace tiempo adquirí una consola, no sabía nada videojuegos, ni siquiera sabía con certeza el nombre de esa consla, algo así como Game Boy. Con gran ansiedad, coloqué las pilas en su posición, después la encendí, y desde entonces mi vida dio un enorme vuelco, la magia de un mundo lleno de posibilidades me inundó. Rápidamente, me hice con una Mega Drive... ¡necesitaba aumentar aquella sensación de grandeza!
Luego llegaron PlayStation y Nintendo 64. Apenas puedo explicar lo que sentía mientras jugaba a juegos como Goldeneye o Final Fantasy VII, mi mundo desaparecía y pasaba a un estado de trance maravilloso. Mis problemas se esfumaban, era el modo de evasión perfecto. Cada vez que compraba un juego nuevo, un gran nerviosismo se agolpaba en mi estómago.
Los videojuegos han sido, y serán, la salvación de muchos jóvenes y adolescentes, ya que en determinados momentos hemos perdido nuestras ilusiones, y cuando carecemos de esperanza, vivimos llenos de deseos... que se han materializado en videojuegos. Nunca podré abandonar esas increíbles sensaciones porque fueron únicas, y lo serán para toda la vida.
Ahora las consolas de nueva generación están aquí, dispuestas a salvar de la horrorosa rutina a millones de niños de todo el mundo, y espero que así sea.

Rodrigo Díaz García (Madrid)

Fortune, que ya ha salido incluso en Inglaterra, pero falta por ver si "alguien" se anima a distribuirlo por aquí.
¿Cuántos juegos se han cancelado ya para Dreamcast? ¿Cuáles son los más destacados?
Los que más me han dolido personalmente han sido Commandos 2, Soul Reaver 2, Half-Life, y el resto de la saga Shenmue, aunque afortunadamente todos ellos podrán jugarse en otras plataformas.
Me encanta la saga Resident Evil, y Code: Veronica me parece el mejor juego del catálogo de Dreamcast. ¿Hay algún proyecto de esta saga en la mente para Dreamcast?
Nada de nada.
¿Soul Calibur o Tekken Tag Tournament? ¿Cuál te parece mejor?
No sé... en su momento Soul Calibur me dejó con la boca un poco más abierta, así que...
Tengo entendido que Soul Calibur 2 saldrá en exclusiva para Game Cube, ¿no es cierto?
No, finalmente saldrán tanto Soul Calibur 2 como la nueva entrega de Ridge Racer en las tres consolas, Game Cube PlayStation 2 y Xbox.
¿Por qué no llegará la bajada de precios a Europa?
Cosas de los negocios, piensa que, por ejemplo, la rebaja europea de PlayStation 2 hasta las 49.900 ptas. tampoco ha llegado a EE.UU.

Pablo (Sevilla)

DUDAS TUTTIFRUTTI

¡¡Hola Yen!! Me llamo Mónica, compro vuestra revista desde el número 70, por mis manos han pasado todas las consolas de Nintendo, PlayStation, y ahora pensaba en una PS2, pero me han surgido unas dudas:
¿Está previsto a corto o medio plazo algún buen juego de rol para PS2 aparte de la saga Final Fantasy? ¿Va a ser ésta exclusiva para PS2?
Este mes habrás visto Grandia X, la nueva versión del clásico de Game Arts. En cuanto a Square ya ha confirmado que trabajará para Nintendo (aún sin títulos confirmados), y se rumorea que quizá también lo haga para Xbox, pero no veo a Final Fantasy en otra consola.
¿Veremos al bueno de Sonic en PlayStation 2?
De momento, no, bastante lío tiene ya con las vueltas que va a darse por las consolas de Nintendo.
¿Se sabe si Hideo Kojima piensa hacer una tercera entrega de Metal Gear Solid?
Pues... casi seguro que tampoco.

> *"Square ha confirmado que trabajará para Nintendo, y quizá también para Xbox.*

Al poner mi PlayStation 2 en horizontal, ¿se rayan los DVDs? ¿Es imprescindible, para que esto no suceda, comprarse el soporte horizontal?
No no, por Dios, como si no hubiera habido ya suficiente con el tema de la posición vertical...
Imágenes renderizadas, FMVs, secuencias cinemáticas, ¿es todo lo mismo, o hay algún matiz que diferencie estos términos?
Añade a esa lista las siglas "CG", y tendrás cuatro términos que, cada uno con sus matices, en la revista solemos usar todos con el mismo sentido: los vídeos pregrabados que los juegos suelen mostrar entre fase y fase.
¿Por qué no ponéis los concursos en páginas en las que detrás sólo haya publicidad?
Vaya por Dios, ¡ahora mismo voy a dar de latigazos a la maquetadora!. En serio, siempre intentamos que no coincidan, pero a veces no queda otra...
Al suscribirte un año a Hobby Consolas, ¿hay que pagar las 400 ptas. del gasto de envío por cada revista?
Qué va, se paga una vez y listo, ¡a ver si te pensabas que éramos unos roñosos!
¿Qué posibilidades hay de que me envíes una foto firmada?
Uy, qué dices, con lo vergonzoso que soy yo...

Mónica Afán de Rivera Amador (Valencia)

DANDO ÓRDENES

Hola Yen, tengo una PlayStation, una GB y una antigua Mega Drive.



La secuencias pregrabadas pueden ser imágenes renderizadas, secuencias cinemáticas, FMV's (Full Motion Video) o CG's.



Tu música y los mejores logos en tu móvil

906 29 85 79



Válido para NOKIA · Ahora también para SAGEM y MOTOROLA (sólo tonos)

850549	850126	901393	300706	202070	705555	851197
302042	200030	704488	201036	202121	202565	850021
202728	300285	191176	100216	704215	203097	850211
705303	202844	850664	851175	851177	851193	850018
850048	851202	850033	850549	850038	850871	850050
850041	850047	851194	850049	202824	850205	850237
100380	851078	202844	100386	202819	100385	850265
202837	850325	100383	850927	100388	202818	850478

Llama al **906 29 85 79** y pide el tuyo!!   mucho más en www.por-mi.com

Nuevo buzón de voz... ¡¡Sorprende a tus amigos!! Válido para todos los móviles

José María García, Carmen Sevilla, Carlos de Gran Hermano...

Tenemos un montón de voces de personajes para que puedas personalizar el contestador de tu móvil de la forma más divertida y original.

¡¡Llama al **906 88 70 13** y elige el tuyo!! www.mi-contestador.com



Logo y Tono del mes

Out of Space · PRODIGY
911049
100393

Los más solicitados

1	100008	2	212463	3	314502	4	702123
5	704441	6	202227	7	211573	8	100007
9	314561	10	202615	11	200402	12	702095
13	702114	14	704452	15	702289	16	704531
17	704447	18	211630	19	704457	20	704520

Recibe más modelos!!

Con nuestro FAXBACK

Si quieres ver más logos y tonos, llámanos desde tu FAX al **954 55 81 34** eligiendo la opción "sondeando para recibir" y ¡¡te mandaremos un montón para que elijas!!

Sólo por llamar puedes ganar una YAMAHA NEOS o un NOKIA 3310 o una MOUNTANBIKE !!

Llama e indica el número de tono e icono que quieres, luego nos das tu número de móvil y aparecerá en tu pantalla.

¡¡NOVEDAD!! ¡¡NOVEDAD!! ¡¡NOVEDAD!! ¡¡NOVEDAD!! ¡¡NOVEDAD!!

Care about us · Michael Jackson	407632	Heartbreaker · Mariah Carey	407375
Don´t speak · No Doubt	407637	Under the bidge · Red hot chili peppers	407416
Livin on a prayer · Bon Jovi	431399	Private emotion · Ricky Martin	407420
Be with you · Enrique Iglesias	431432	Smooth · Santana	407427
Millenium · Robbie Williams	431495	I could fall in love with you · Selena	407436
Fly away from here · Aerosmith	433507	Walking on the sun · Smash mouth	407450
Made for living you · Anastacia	433487	Viva forever · Spice girls	407452
Children of · Aqualords	433570	Fields of glory · Sting	407459
Hidden place · Björk	433469	Back for good · Take That	407467
Coffe and tv · Blur	480334	Say what you want · Texas	407471
Believe · Cher	910301	Sex bomb · Tom Jones	407480
Strong enough · Cher	910302	Can´t help falling in love · UB 40	407485
Diva · Dana Internacional	910346	Were going to Ibiza · Venga boys	407489
Blue · Eiffel 65	433578	I learned from the best · Whitney Houston	407502
Rhythm divine · Enrique Iglesias	910447	Will2 K · Will Smith	407504
Let´s dance · Five	433529	Crazy · Jennifer López	407612
Mi chico latino · Geri Haliwel	407324	El cóndor pasa · Simon & Garfunkel	911161
Bla, bla, bla ·Gigi D´Agostino	915005	New York, New York · Frank Sinatra	480095

Llama al 906 29 85 79 y pide el tuyo!!   mucho más en www.por-mi.com

Haz nuevos amigos con nuestro **Party Line** **906 88 70 45** www.mi-fiesta.com

¿Te gusta, le gustas? ¿Quieres enterarte? **906 88 70 40** www.mi-ligue.com

¡Tu futuro día a día con mi-horóscopo.com! **906 88 71 42** www.mi-horoscopo.com



Te gustaría gastarle una broma a tus amigos? MI-BROMA.COM te presenta la ultima novedad en bromas telefonicas!!! Válido para fijos y móviles

¡ Es muy fácil! Llama al 906 88 70 33, elige el personaje que más te guste e indica el nº de teléfono del amigo/a al que quieres gastarle la broma. Permanece a la escucha. Lo llamaremos....¡y el personaje elegido hablará con tu amigo! www.mi-broma.com

906 88 70 34

NO VÁLIDO PARA MOVILINE. PRECIO MIN. 165 PTS/MIN.

Ficción

100389
100390
100391
100393
203059
203060
203061

Los más solicitados Los más solicitados Los más solicitados

1	**Misión Imposible,** CINE	407714	James Bond · Serie TV	431446
2	**Simpsons,** TV Theme	407698	España · Himno de fútbol	431442
3	**Como el agua,** Camaron	431402	La abeja Maya · Dibujos animados	431636
4	**We are the champions,** Queen	407408	El equipo A, Serie TV	407408
5	**Sex Bomb,** Tom Jones	407480	My name is · Eminem	407300
6	**Me pongo colorada,** Papa Levante	431636	Take on me · Aha	407600
7	**El alma al aire,** Alejandro Sanz	431371	Every breath you take · Police	407620
8	**Pantera Rosa,** TV	407693	Me falta el aliento · Estopa	431435
9	**Real Madrid,** Himno Fútbol	431446	El coche fantástico · Serie TV	407688
10	**Cacho a cacho,** Estopa	431433	Take my breath away · Berlin	407232

Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8850, 9110
TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110

Sólo tonos SAGEM MC932, MC936, MC939, MC940, MC950, MC959, MC9500
MOTOROLA T250, V100, V50



¡Qué me dices!

Jugando a Shenmue en Dreamcst me ha tocado un radiocassette en una chocolatina, y en teoría me lo tendrían que haber mandado a casa, pero aún no lo han hecho. ¿A quién tengo que reclamar?

¿Podrías decirme alguna característica técnica de Dolphin? ¿Está ya en proceso de creación?

¿Cómo se consigue el 100% en Gran Turismo 3? Lo digo porque yo tengo un 99% y ya he hecho todo.

Hola Yen, quiero "abarcarme" en el género de los puzzles. ¿Qué tal está Devil Dice?

¿Saldrán Metal Gear Solid 2 y Gran Turismo 3 para Dreamcast?

¿Se atrevería Sega a no sacar Shenmue III para Dreamcast?

¿Sabes algo sobre un nuevo aparato que va a salir para poder jugar a los juegos de DC en otras consolas como PS2 o XBox?

¿Se puede jugar con los juegos piratas de PS y de DC en Dreamcast? Es muy importante, para saber si vendo o no mi Dreamcast.

¿Se podrá jugar a juegos de Game Boy Advance en Game Boy?

Dentro de dos semanas es mi cumple, pero no sé si comprarme una PS2, una GC o una Xbox. ¿Cuál me recomiendas?

Tengo un problemilla con el sonido de mi PlayStation, y es que se escucha como si lloviera. ¿Qué hago?

¿Qué tengo que hacer para ser como Bill Gates? ¿Es chungo? ¿Tengo que estudiar mucho?

¿Dónde salen las respuestas de "¡Qué me dices!"?

Me gustaría enviar una carta a los programadores del Dragon Ball de PlayStation 2. ¿Puedes darme la dirección?

Por cierto, a mi primer hijo le pondré por nombre Yen.

Te sigo desde el número 36, y me han surgido unas preguntas:
¿Los juegos de Game Boy Advance llegarán a ser más o menos buenos gráficamente que los de Mega Drive?
Yo diría que mejores, sobre todo con la aparente facilidad con la que los programadores se están lanzando a programar en 3D. Además, ¡los cartuchos de GBA tienen, como mínimo, el doble de capacidad que la que tenían los de MD! ¿Te imaginas lo que pueden hacer?
¿Saldrá Sonic para GB Advance? ¿Cuándo?
Por supuesto, hace ya meses que os venimos hablando de Sonic Advance, que llegará a España muy, muy pronto.
¿Saldrá todavía algún juego para PSOne aparte de Black & White, Atlantis, Tony Hawk's 3, FIFA 2002, Spiderman 2 y The Italian Job?
Pues claro, y algunos de ellos muy divertidos, como el simulador de excavadora Power Digerz, que me tiene viciado ahora mismo, y el juego de Harry Potter, que también tiene muy buena pinta.
El juego "¿Quiere ser millonario?", ¿va a salir en español?
Proein, su distribuidora, me dijo que sí, pero...
¿Qué consola me recomiendas que me compre?
Apúntatelo en la cabeza: cómprate siempre aquella consola en la que estén -o vayan a estar- los juegos a los que más ilusión te haga jugar. Te puedo asegurar que es la regla perfecta para elegir la consola perfecta.

> "Cómprate la consola en la que estén los juegos a los que más ilusión te haga jugar."

¿Bajará el precio de Game Boy Advance antes de Navidad? Porque lo considero muy alto.
No lo creo, la verdad.
Ordéname, de mayor a menor, la calidad de Alone in the Dark IV, A Sangre Fría, Fear Effect 2 y Shadowman.
Mucha "jeta" tienes tú, ¿no? Bueno, vale, pero van en clave: "Malone in the Park", "Fear Defect 2", "Machowman" y "La Sangre es Mía".
...y también estos de estrategia: Bust a Move 4, Red Alert, Team Buddies, Front Mission 3 y Hogs of War.
¡Pero bueno, qué desfachatez! Pues no, me niego, ¡¡no me gusta ordenar juegooooos!! Bueno, sólo te digo que el que más me gusta es Red Alert ¡Hála, a casita!

Francisco Javier (Marbella)



Final Fantasy XI será el primer juego totalmente online creado por Square para PlayStation 2. De FFXII aún no se sabe nada.

ADELANTÁNDOSE A LOS ACONTECIMIENTOS

Hola Yen, soy un gran aficionado al manga, al anime, y también a la saga Final Fantasy. Tengo una PlayStation, dentro de poco una PlayStation 2, y unas cuantas dudas:
¿Sabes si saldrá en España el videojuego de Evangelion, o se quedará en Japón? ¿Va a haber alguno para Xbox, PlayStation 2, etc.?
Ahora mismo lo veo chungo, pero quizá en el futuro...
Ya sé que habéis hablado de esto en anteriores ediciones, pero ¿qué se sabe del videojuego de Dragon Ball?
Desde luego, la noticia despertó mucho vuestro interés, pero la cosa sigue igual. Su distribuidor ha decidido que no lo va a traer por ahora, y de momento todo sigue ahí, parado.
¿Final Fantasy XII será completamente en red, o aún tendremos que esperar a otra edición?
Mira que sois impacientes... Pues no

creo que haga falta esperar tanto (año 2003 más o menos), con que llegue el XI será suficiente. Además, del XII todavía no han salido datos concretos, ¿por qué tanta prisa?

Aún a riesgo de aparecer en la columna "¡Qué me dices!", ¿sabes si existe la posibilidad de que los videojuegos en DVD se acoplen al Dolby Sorround?

Es una buena pregunta, de hecho ya hay muchos juegos en PlayStation 2 que despliegan ese tipo de sonido envolvente en las secuencias de vídeo pregrabadas (parece que algunos juegos también lo harán durante el propio juego), y Xbox podrá hacerlo por sí sola en tiempo real.

¿Existe en la actualidad algún juego basado en la película "Akira" o "La Princesa Mononoke"?

Ya dije el mes pasado que se supone que está en desarrollo un juego para PlayStation 2 basado en la peli de Akira, pero veo la cosa un poco parada. De La Princesa Mononoke no hay nada de nada.

Y por último, ¿sabes si se sacará algún juego basado en la película La Fuerza Interior?

No hay nada previsto, pero la idea puede ser buena. De todos modos, Sakaguchi me dijo que estaba descartado.

Mario Hidalgo

NAOMI ¿CAMPBELL?

¡Hola Yen! Tengo 17 años y me enorgullece poder felicitaros por vuestro décimo aniversario. ¡Enhorabuena! Por otra parte, también me enorgullece poseer una Dreamcast, y me preguntaba si darías respuesta a las siguientes cuestiones: ¿Qué es exactamente la placa Naomi 2?

Se podría decir que, dentro de las recreativas, también hay distintos tipos de "consola": igual que hay una PS y una PS2 también hay una Naomi y una Naomi 2. Pero no sólo existen esas placas, también están las Model 1, 2 y 3, las System 11 y 12, y muchas otras, cada unas con sus características técnicas. Sobre este hardware las compañías dedicadas a las recreativas crean sus juegos arcade.



El nuevo arcade de Sega, The King of Route 66, también está realizado en la placa Naomi, y será convertido a Dreamcast.

¿Hay algún juego o existe la posibilidad de que lo haya de esta placa en mi consola?

De la Naomi original sí hay (por ejemplo Crazy Taxy, 18 Wheeler, etc.), pero de Naomi 2 no creo que los haya en Dreamcast, aunque van a salir por lo menos Virtua Fighter 4 para PS2 y Virtua Striker 3 en GC.

Anónimo

EL FUTURO DE N64

Hola Yen, ¿qué tal? Me llamo Adrián y tengo,

entre otras, una PlayStation y una Nintendo 64. Nunca te he escrito porque según cuentas es muy difícil que puedas contestarme pero... ¿a qué no todos los meses recibes una carta desde Guadalajara?
Pues no, pero ¿a que no todos los que me enviáis una carta la veis publicada?
¿De qué país me tendría que importar el Conker's Bad Fur Day para que me funcionara en mi N64, o no es posible?
Casi sería mejor que te exportaras tú mismo a los EE.UU., porque los cartuchos americanos (que es donde está el juego), son incompatibles con el sistema europeo.
El Paper Mario, ¿será sólo de desplazamiento lateral o será como otros RPG de Super Nintendo, quiero decir, que puedes ir hacia todos lados?
Más bien lo segundo, ya que los escenarios son poligonales.
¿Crees que Nintendo con Game Cube se va a quedar en juegos "para todos los públicos", o también tendrá mucho apoyo de las "third parties" que harán juegos adultos tipo Metal Gear?
Va a haber de todo, desde juegos que serán infantiles "aposta", como Zelda, hasta juegos de auténtico terror, como la saga Resident Evil.
¿Sabes de algún juego que vaya a salir para N64 en el 2002 o eso ya es pedir demasiado? ¿Es verdad que van a salir Madden 2002 y Tony Hawk's 2?
Nintendo anunció hace poco que Mario Party 3 sería uno de los últimos juegos de N64, así que ya no puedo prometerte nada. De hecho, Tony Hawk's 2 ya ha salido fuera de España, y no creo que llegue aquí.
Sé que Mario 64 fue el primer juego en condiciones que sacaron en 3D, pero ¿por qué opináis que Mario 64 es mejor que los Banjo y que Donkey Kong 64?
Porque aparte de ser un juegazo de padre y muy señor mío, fue el maestro de -entre muchos otros- esos dos que mencionas. Ten por seguro que, si a Miyamoto no se le llega a ocurrir crear Mario 64, los juegos en 3D no serían como son hoy.
¿Crees que N64 ha sido un fracaso? Yo no entiendo cómo la gente dice que es mala, y lo dicen con un convencimiento que parece mentira...
Si leíste el reportaje de Nintendo del mes pasado, verías que de fracaso, nada de nada.
Por último, ¿seguís haciendo el concurso de mangas?
Por el momento... ya ves que no.
Por cierto, ¿podría colaborar de alguna manera a mis 16 años o eso debe esperar?
¿Acaso te parece poco colaborar con esta carta?

Adrián Sánchez Ayuso (Guadalajara)

> *"Es muy prbable que Mario Party 3 sea el último lanzamiento para N64 en España."*

Opinión

UNA COMPLETA DECEPCIÓN

Cuando esta tarde me compré la Hobby Consolas, no imaginaba que me llevaría una sorpresa tan desagradable, la peor desde que leí que Ocarina of Time no saldría traducido al castellano.
El caso es que abro la revista, y la cosa empieza bien: en El Sensor han publicado unos "Mola" y "No mola" que yo envié, pero enseguida veo la polémica del mes, y corro a leer el reportaje sobre el nuevo Zelda. ¡¡Horror!!
Link ya no es Link, sino una aberración absurda del gran juego que era. O bien Miyamoto se ha fumado algo raro, o Bill Gates le ha pagado por echar a perder el juego, porque si no, no me lo explico. Y lo más sorprendente es que vosotros escribís que "es una pasada"... pues sí que estamos buenos, ¿lo habéis mirado bien? ¡Si el diseño es una chorradita infantil en plan garabato cutre!
En fin, doy gracias a Dios por el momento de lucidez en que decidí comprarme una PlayStation 2. Primero Sonic se pasa a Nintendo, ahora Link degenera... ¡ya solo me falta ver un Resident Evil protagonizado por la princesa Toad, Donkey Kong en plan Tyrant y los Koopas haciendo de lickers!

Victor Manuel Sánchez Vera (Madrid)

LOS PLANES DE SONY

¡¡Muy buenas Yen!! Tengo una PS2 y una GBA, y también una serie de preguntas que rondan por mi cabeza.
¿Cuándo saldrá a la venta Wipeout Fusion?
Pues estaba previsto para Noviembre, pero parece que se retrasará hasta Diciembre o Enero.
¿Qué noticias hay de VF4 y Tekken 4?
De las versiones para consola ninguna, pero si de los arcades: ambos están a puntito de desembarcar en los salones del país.
¿Para cuándo podré disfrutar de Sonic, Tekken y Crash para mi Game Boy Advance?
Yo apostaría porque Tekken y Sonic llegaran en la primavera de 2002, y Crash un par de mesecitos después.
¿Cabe la posibilidad de navegar por Internet en Navidades en mi PS2?
Olvídalo. Es más, me he enterado que Sony en estos momentos se está planteando el traer a España una conexión "normal" a Internet con PS2, debido a los problemas técnicos y económicos que está teniendo con la banda ancha en nuestro país.
¿Sony tiene previsto lanzar algún kit que incluya módem, ratón y teclado?
Por ahora no, aunque ya ves que, con estas cosas, Sony se permite el lujo de sacar ofertas sin avisar a nadie...
¿Se distribuirá en España la pantalla de plasma oficial de PS2?



Wipeout Fusion, la primera entrega para PS2 de la saga futurista, llegará a España entre Diciembre y Enero

Opinión

EL TERCER MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS

Desde los inicios del mundo del videojuego, Europa se ha visto desplazada a un tercer puesto en lo que a distribución y desarrollo de juegos se refiere, compitiendo directamente con Japón y USA. Es por ello y por otras diversas razones, que los jugadores europeos tengamos que esperar meses y meses tras el lanzamiento real del juego para conseguir la traducción y doblaje de algunos títulos, y resulta que cuando por fin lo tenemos en nuestras manos, los colegas nipones y estadounidenses ya han tenido la oportunidad de exprimirlo hasta la saciedad.
Por culpa de esto ellos nos llevan una etapa de ventaja en la escala evolutiva del sector, aunque vemos que esa etapa se va reduciendo ligera y progresivamente, y quizá lleguemos a un punto en el cual los lanzamientos globales estén a la orden del día y todos los jugadores del planeta podamos disfrutar, sin distinción, de los lanzamientos recientes, aunque debemos esperar pacientemente porque esa utopía no es fácil de alcanzar.

David Anguita (e-mail)

Te veo algo despistadillo. Los televisores de plasma cuestan una millonada, así que no creo que Sony saque ninguno, y si te referías a una pantalla LCD (cristal líquido), la única que existe a día de hoy es para PSOne.

Antonio Ramírez San Lorenzo (Barcelona)

ELECCIONES COMPLICADAS

Hola Yen, me llamo Samuel, tengo 18 años, leo Hobby Consolas desde el número 3 , y soy un orgulloso poseedor de una PlayStation 2, y te estaría enormemente agradecido si me respondieras a estas preguntas:
¿Burnout, The Getaway o Stuntman? ¿FIFA 2002, Pro Evolution Soccer o Esto Es Fútbol 2002? ¿Jak & Daxter o Crash Bandicoot?
Me lo pones difícil, pero ahora mismo estoy de buenas, así que... Burnout (que conste que todavía no he probado el Getaway), Pro Evolution Soccer y Jak & Daxter.
Ya que FFX va a salir totalmente traducido al castellano, ¿harán lo mismo con Metal Gear Solid 2? ¿Conoces la fecha de salida de ambos?

> *"Microsoft tampoco tiene muy claro el tema del módem para Internet en Xbox."*

Para marzo deberían estar los dos en la calle (Metal Gear 2 incluso antes), y yo apostaría por la traducción de ambos.
¿No crees que Devil May Cry, habiendo partido de la idea de desarrollar Resident Evil 4, será también bastante corto?
Qué va, porque está hecho al estilo de Metal Gear Solid, es decir, que cada vez que te lo acabas aparece un nuevo modo de dificultad, nuevos personajes para controlar, y otros extras similares. Hay juego para rato, te lo aseguro.
¿Cuándo sale Tony Hawk's 3?
Si lo quieres como regalo, pídeselo a los reyes.
¿Queda mucho para disfrutar del disco duro en España?
Pregúntaselo tú mismo a los de Sony España, colega, porque yo no consigo que suelten prenda todavía. ¡A ver si va a ser verdad que no lo saben ni ellos!

Samuel Alonso (e-mail)

ANSIOSO POR NAVEGAR

Hola Yen, me llamo Yonay y soy un fan de los videojuegos, espero que me respondas a unas preguntas, please.



Nintendo ya ha mostrado varias imágenes de su consola junto a un supuesto módem, pero no ha desvelado para qué puede servir.

Estoy pensando en comprarme una GBA, y posiblemente una Xbox o una PlayStation 2.
¿Cuándo se podrá jugar online y navegar por webs en PS2 y Xbox? ¿Se podrá navegar por todas las webs o en algunas no se podrá?
La cosa parece que va para largo, sobre todo si deciden implantar la banda ancha (lo cual no es seguro, aunque parezca increíble a estas alturas). Eso sí, por supuesto que estará toda la web a vuestra disposición.
En un número anterior dijisteis que el servicio PlayOnline también estaría en Xbox, pero Jay Allard dice que en Xbox sólo se usará la conexión para jugar online y no vendrán las demás funciones. ¿Se podrá entonces finalmente navegar por Internet en Xbox?
Todo lo que sé es lo que has visto este mes en el reportaje de Xbox.
¿Y en Game Cube, se podrá navegar, chatear y mandar e-mails?
Teniendo en cuenta que en Nintendo dijeron que de momento no tenían intención de conectar a Internet su consola, lo veo bastante chungo. Aunque el caso es que el módem existe... no sé qué se trae Nintendo entre manos.
¿Cuándo se pondrán a la venta en España los módems de GC y PS2?
En cuanto ambas compañías se decidan a hacerlo os lo diremos, pero me temo que tocará esperar como mínimo hasta el próximo verano.
He leído por ahí que Sonic Adventures 2 saldrá en GC, y también una versión de Soul Calibur. ¿Es cierto?
Sí.
¿Cuál será el primer juego online para GC y Xbox? ¿Y cuándo saldrán?
Ninguna de las dos consolas ha mostrado aún ningún juego destinado íntegramente al juego online.

Yonay (e-mail)

Envía tus dibujos a:
Hobby Press, S.A.
Hobby Consolas
C/ Pedro Teixeira, 8, 2ª planta
28020 Madrid
Indicando en el sobre: El Corcho

Si tu dibujo sale publicado, te enviaremos un regalo. Podrás elegir una bolsa de PlayStation, o un reloj de Nintendo.





CONCURSO Dreamcast™

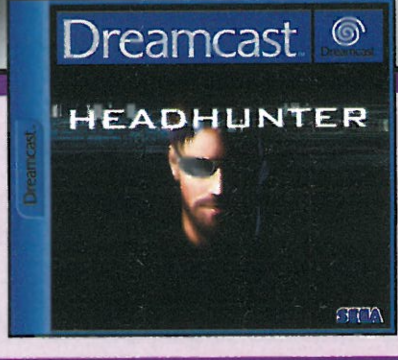
¡PARTICIPA Y GANA!

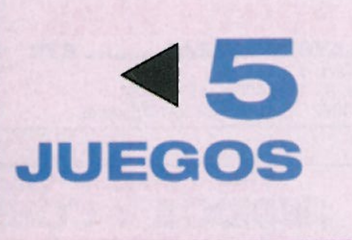
1 DREAMCAST

15 DREAMCAST CONTROLLER



15 VISUAL MEMORY





5 JUEGOS



BASES DEL CONCURSO

1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, Revista Hobby Consolas. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre "CONCURSO DREAMCAST NOVIEMBRE".

2/ Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán tantas cartas como premios hay siendo la asignación de los premios de forma aleatoria. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 29 de Octubre hasta el 29 de Noviembre de 2001.

4/ La elección de los ganadores se realizará el 30 de Noviembre de 2001 y los nombres se publicarán en el número de Enero de 2002 de la revista Hobby Consolas.

5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de Correos. Válido sólo en territorio español.

6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Sega y Hobby Press.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE / APELLIDOS: ____________

DIRECCIÓN: ____________

LOCALIDAD: ____________

PROVINCIA: ____________

CP: ________ TELÉFONO: ________ D.N.I.: ________



VEN A CONOCER MERCAJOCS, LA PRIMERA TIENDA ESPECIALIZADA EN VIDEOJUEGOS DE 2ª MANO

TE OFRECEMOS

- Más de 1.500 juegos en stock
- Ofertas en juegos de PlayStation, DreamCast, Nintendo 64, Game Boy Color, Neo geo en juegos de Megadrive, Super Nintendo y 8 bits.
- Neo Geo Pocket Nuevas: 6.990 ptas.

CAMBIO DE JUEGOS
Megadrive, S. Nintendo, Game Boy y Game Gear: 500 pts.
DreamCast, PlayStation, Saturn, Nintendo 64, Neo Geo: 1.000 pts



PSone PlayStation.2







MAYORISTA EN VIDEOJUEGOS

- 10 AÑOS DE EXPERIENCIA
- ASESORAMIENTO EN NUEVAS APERTURAS
- INFORMACIÓN DE TODAS LAS NOVEDADES

nestend games

Gran Vía Fernando el Católico, 2
46008 VALENCIA
Tel. 96 394 30 57

GAME OVER

Especialistas en Dragon Ball Z y GT.

- Juegos, Cromos y consolas.
- Videojuegos de Rol.
- Libro de ilustraciones de Metal Gear.
- Nintendo 64 y todo tipo de accesorios.
- Neo geo CD, Cartucho y Pocket.
- Mercado de Segunda Mano

C/ Teodora Lamadrid, 52- 60.
08022 Barcelona. Tf. y Fax: (93) 4185960





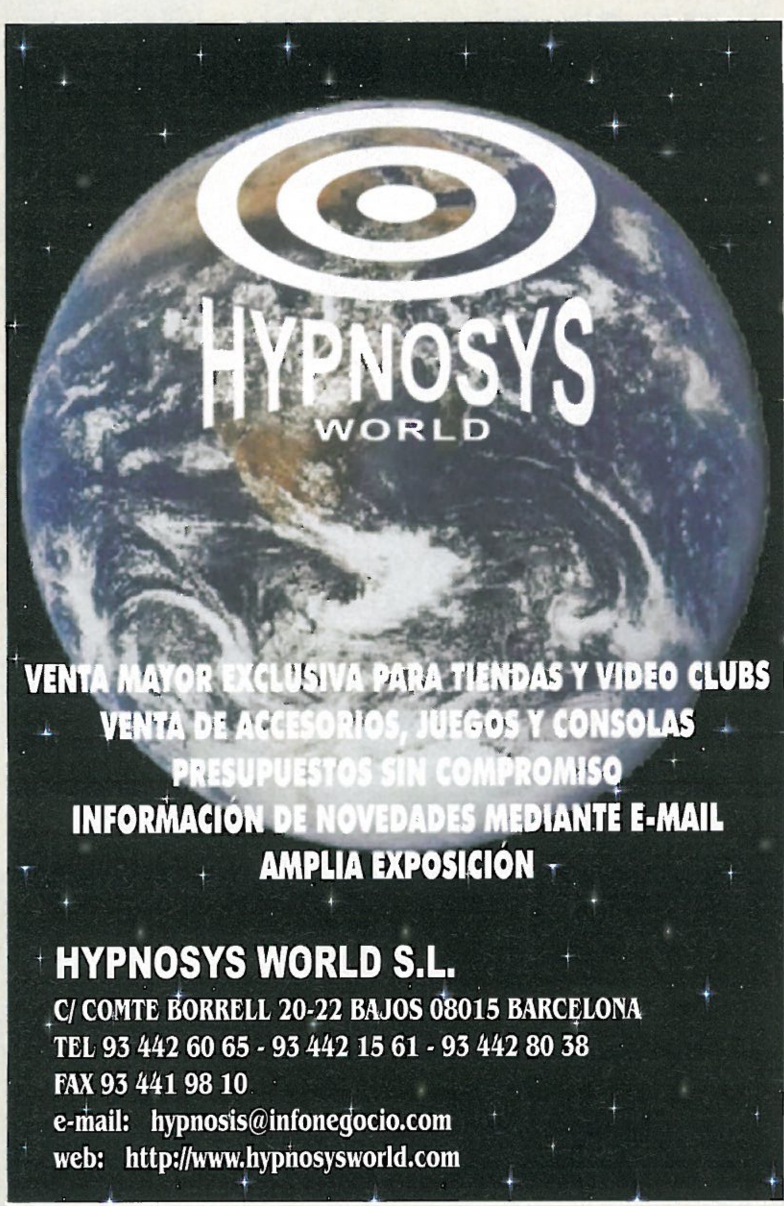


ASESORAMIENTO Y PRESUPUESTOS SIN COMPROMISO EN APERTURAS.
VENTA DE JUEGOS, CONSOLAS Y ACCESORIOS.
ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 H.
INFORMACIÓN ANTICIPADA DE TODAS LAS NOVEDADES.
AMPLIA EXPOSICIÓN.



EL DVD PUEDE SER TU NEGOCIO DE PELÍCULA.
CON NOSOTROS DISPONDRÁS DEL MÁS AMPLIO CATÁLOGO.

Pintor Maella,13 46023-VALENCIA Tlf: 963 31 83 30 Fax: 963 31 83 31
E-mail: multi@infonegocio.com



DREAM GAMES

Horario: 10,30 a 14,00 y de 16,30 a 20,30.
De lunes a sábados.

Plz. del Callao, 1. 1º planta.
28013 Madrid
Teléfono de pedidos: 91 523 20 87

GAMECUBE
PIKMIN
SMAS BROTHERS
ROGUE SQUADRON 2
FIFA 2002
SONIC 2

ESPECIALISTAS EN IMPORTACION JAPON USA

CONQUER 15.000

VIRTUAL TENNIS 2
FATAL FURY 4

NEO GEO CARTUCHO
SENGOKU 3

GAME BOY ADVANCE
STREET FIGHTER ZERO 3
SONIC
WINNING ELEVEN
CAPTAIN TSUBASA

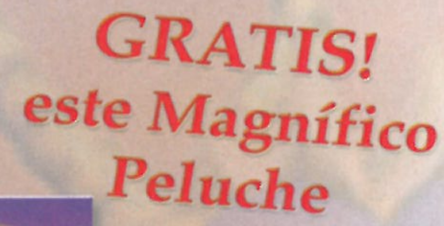
PS2
METAL GEAR 2 (PACK)
GUN SURVIVOR 2
VAMPIRE NIGHT
GUILTY GEAR X PLUS

XBOX
PROJECT GOTHAM
HOUSE DEATH 3
DEAD OR ALIVE 3
HALO

2 X 1

CONVERSIÓN DE PS2, PAL Y NTSC
JUEGOS RPG, PSX USA







-Ofertas y Promociones exclusivo para Producto Havas Interactive.



PS2
PlayStation
Dreamcast.
NINTENDO64
GAME BOY COLOR
GAME BOY ADVANCE



PlayStation 2
HALF-LIFE
9.990
9.490 ptas
€57´04

-Todos los precios incluyen el I.V.A.
-Ofertas validas hasta fin de Noviembre 2001 o fin de existencias
-Precios válidos salvo error tipográfico.

DIVER tienda

Unete al CLUB DABLO

TIENDAS DISTRIBUIDAS POR: PMV DISTRIBUCIONES

CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACÉN:
TLF.: 952 36 32 37
CATÁLOGO INTERNET
www.divertienda.com

Envio de pedidos a domicilio
Telecompra : 952 36 42 22



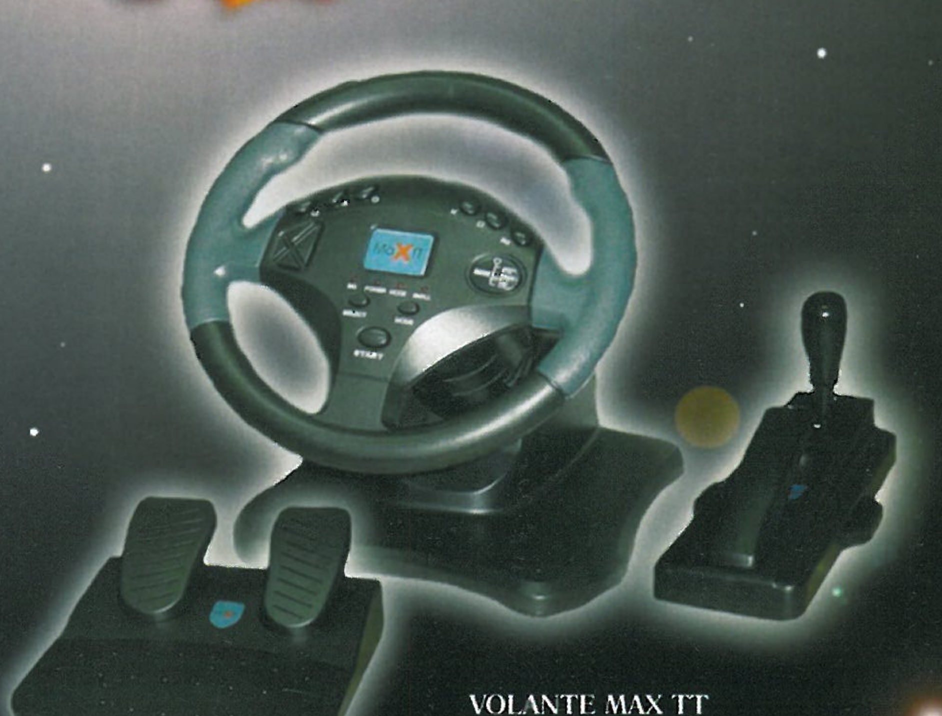
VENTAS EN CD - ROM

Ciudad	Teléfono	Tienda	Dirección
CÁDIZ	956690048	LA LÍNEA	c/Clavel, 37
CARTAGENA	968121678	CARTAGENA	c/Alfonso XIII, 66
¡NUEVA APERTURA! CÓRDOBA	957525782	CABRA	c/Doña Leonor, 36
CÓRDOBA	957752328	CÓRDOBA	Centro Comercial "El Arcangel", Local 35
GRANADA	958294007	GRANADA	c/Emperatriz Eugenia, 24
LOGROÑO	941221008	LOGROÑO	c/Huesca, 36
GUADALAJARA	949348529	AZUQUECA DE HENARES	c/Valladolid, 2
MÁLAGA	952416634	ALHAURIN DE LA TORRE	c/ Almendros, 22
MÁLAGA	952440671	ARROYO DE LA MIEL	Avda. Constitución, s/n Edificio Gavilán
MÁLAGA	952507686	AXARQUÍA	Velez Málaga Camino de Malaga, 10 (C.C.Zona Joven)
MÁLAGA	952297697	CASABLANCA	Avda.Juan Sebastian Elcano, 156
MÁLAGA	952355406	EL TORCAL	Jose Palanca, 1 Urb. El Torcal
MÁLAGA	952806792	ESTEPONA	c/El Cid, 13 Bajo
MÁLAGA	952297500	FRANJU	Avda. Carrillo de Albornoz, 6
MÁLAGA	952474574	FUENGIROLA	Avda. de Mijas, 38 Lc.1
MURCIA	968703734	CARAVACA	Encomienda de Santiago, 14
VALENCIA	962400468	ALZIRA	Avda. Del Parque, 27

Gastos de Envío:
Península: 750 Ptas. Baleares: 1.000 Ptas.
GRATIS: Pedidos superiores a 25.000 Ptas.

TODO GIRA ALREDEDOR NUESTRO



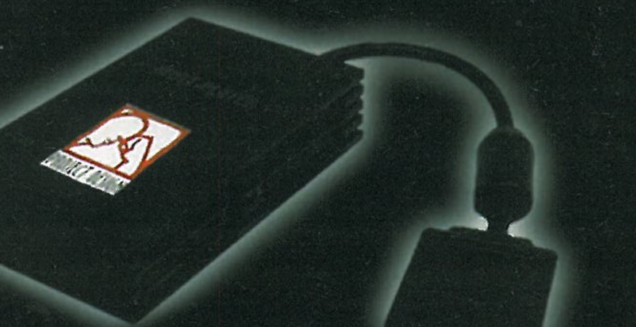


VOLANTE MAX TT
PS2



SHOCK CONTROLLER
PSX

MEMORY CARD 1M
PSX



MULTI-TAP
PS2



SHOCK CONTROLLER
PS2

VENTA A PÚBLICO :

BARCELONA
C/PARLAMENTO 13 BAJOS 08015 BARCELONA TEL. 93.426.10.80

ALICANTE
C/PINTOR MURILLO 4 LOCAL 3. 03004 ALICANTE TEL. 96.514.32.94

BADALONA
C/BALDOMERO SOLA 53 LOCAL BARCELONA TEL. 93.399.28.10.

JUEGOS Y CONSOLAS DE IMPORTACIÓN
PASEO PUJADAS 27 BAJOS. 08018 BARCELONA TEL. 93.300.43.57.

DISTRIBUCIÓN :

HYPNOSYS WORLD S.L.
C/COMTE BORRELL 20-22 BAJOS 08015 BARCELONA
TEL. 93.442.60.65. FAX. 93.441.98.10.

EPRON CENTER
C/PINTOR MURILLO 4 LOCAL 3. 03004 ALICANTE
TEL. 96.520.83.73. FAX. 96.520.56.21

GameSHOP

ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS

WWW.GAMESHOP.ES

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL 400pts. URGENTE 850pts.)

PlayStation

BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS:

envío a domicilio · $ compraventa usados · club del cambio · juegos en red

ALBACETE

c/Pérez Galdós, 36 Bajo -02003 -ALBACETE (Tlf: 967 50 72 69)

c/Nueva, 47 -02002 -ALBACETE (Tlf: 967 19 31 58)

c/Melchor de Macanaz, 36 -HELLÍN -02400 ALBACETE (Tlf: 967 17 61 62)

c/Corredera, 50 -ALMANSA -02640 ALBACETE (Tlf: 967 34 04 20)

ALICANTE

Avenida de la Libertad, 28 -ELCHE -03206 ALICANTE (Tlf: 96 666 05 53)

c/Andrés Lambert, 5 -JAVEA -03730 ALICANTE (Tlf: 96 579 11 97)

BADAJOZ

Avenida Antonio Chacón, 4 -ZAFRA -06300 BADAJOZ (Tlf: 924 55 52 22)

BALEARES

NUEVA APERTURA
c/Cami Salard, 6 -PALMA DE MALLORCA 07008 -BALEARES (Tlf: 971 70 65 21)

PRÓXIMA APERTURA
c/Cayetano Soler, 3 - IBIZA 07800 -BALEARES (Tlf: 971 30 33 82) on line!

BARCELONA

c/Santiago Rusiñol, 31 Bajos -SITGES 08870 -BARCELONA (Tlf: 93 894 20 01)

NUEVA APERTURA
c/Parellada, 22 (Les Galeries) VILAFRANCA DEL PENEDES -08720 BARCELONA (Tlf: 93 892 33 22)

Boulevard Diana, Escolapis, 12 Local 1-B VILANOVA I LA GELTRU -08800 BARCELONA (Tlf: 93 814 38 99) on line!

c/Brutau, 202 -SABADELL -08203 BARCELONA (Tlf: 93 712 40 63)

CÁDIZ

c/Benjumeda, 18 -11003 -CÁDIZ (Tlf: 956 22 04 00)

CANTABRIA

c/Juan XXIII, 1 Local -MALIAÑO -39600 CANTABRIA (Tlf: 942 26 15 94/ 942 26 98 70) on line!

GIRONA

c/Rutlla, 43 -17007 -GIRONA (Tlf: 972 41 09 34)

GRANADA

c/Arabial (frente Hipercor) -18004 GRANADA (Tlf: 958 80 41 28)

LEÓN

c/Antonio Valbuena, 1 Bajo 24004 LEÓN (Tlf: 987 25 14 55)

MADRID

c/La del Manojo de Rosas, 95 CIUDAD DE LOS ÁNGELES -28021 MADRID (Tlf: 91 723 74 28)

MÁLAGA

c/Trapiche, Local 5 -MARBELLA -29600 MÁLAGA (Tlf: 95 282 25 01)

OURENSE

Avenida de la Habana, 69 Bajo -32003 OURENSE (Tlf: 988 392 350)

SALAMANCA

Paseo de los Madroños, 5-7 - 37007 SALAMANCA (Tlf: 923 12 39 66)

SANTA CRUZ DE TENERIFE

PRÓXIMA APERTURA
Avda. Juan Carlos I, Edificio Marte - Local 8 LOS CRISTIANOS (ARONA) - 38650 STA. CRUZ DE TENERIFE (Tlf: 922 75 06 50)

SORIA

c/San Benito, 6 Bajo -42001 -SORIA (Tlf: 975 23 04 17) on line!

TARRAGONA

c/Mare Molas, 25 Bajo -REUS -43202 TARRAGONA (Tlf: 977 33 83 42)

VIZCAYA

c/General Eraso, 8 -DEUSTO -48014 BILBAO (Tlf: 94 447 87 75)

Avenida Antonio Miranda, 3 -BARACALDO 48902 -VIZCAYA (Tlf: 94 418 01 08)

ADQUIERE LOS ÚLTIMOS TÍTULOS EN VÍDEOJUEGOS EN TU TIENDA GameShop




Producto	Precio
PS one + DUAL SHOCK	19.900
PS one + ATLANTIS	21.900
PS one + TEKKEN + GRAN TURISMO2	22.900
PS one + HARRY POTTER	23.900
VOLANTE McLAREN (FORCE FEEDBACK 15.990)	11.990
VOLANTE SPEEDSTER2	12.490
BOLSA PS ONE	3.490









Producto	Precio
SCREENBEAT SOUNDSTATION	9.990
PISTOLA SCORPION 2 LIGHT GUN (PUNTERO LASER, G-CON ADAPTOR & COMPATIBLE PS2)	5.990
PISTOLA FALCON (PUNTERO LASER RETROCESO Y PEDAL)	8.490
P7K LIGHT GUN	4.990
UPXUS SHOCK CONTROLLER	2.990
UPXUS CONTROLLER	1.590
DUAL SHOCK	4.500
RF ADAPTOR LOGIC 3	2.190
M.CARD PELIKAN con funda	1.390
M.CARD PELIKAN 4Mb	3.490
M.CARD SONY NUEVOS COLORES	2.100

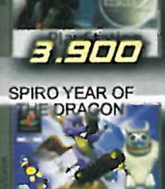








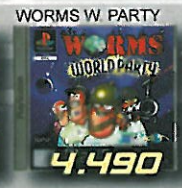








Juego	Precio
ALADDIN	3.490
ATLANTIS	4.490
BLACK & WHITE	7.490
CASTLEVANIA CHRONIC	6.990
CHAMP SURFER	4.990
CRASH BASH	3.490
DRIVER 2	4.490
EL EMPERADOR Y SUS	3.490
EL LIBRO DE LA SELVA	3.490
XTREME ROLLER	4.490
FIFA 2002	7.490
FINAL FANTASY IX	4.490
HARRY POTTER	7.490
HELLBOY	4.490
HOT WHEELS	5.490
I.S.S	3.900
MANAGER DE LIGA 2002	6.490
MEDAL OF HONOR UNDERGROUND	3.990
PARASITE EVE II	4.490
PERRO & LOBO	5.490
SPIDERMAN 2	6.490
SPIRO YEAR OF THE DRAGON	3.490
LAS SUPERNENAS	4.490
SYPHON FILTER 3	CONS.
THE ITALIAN JOB	7.490
TINY TOONS PLUCKY	5.490
TONY HAWK 3	7.490
VAGRANT HISTORY	4.490
WINNIE POOH	4.490
WORMS W. PARTY	4.490

Dreamcast











Producto	Precio
DREAMCAST + MANDO + CHUCHU ROCKET + UEFA DREAM SOCCER	19.900
DREAMCAST CONTROLLER	4.990
VISUAL MEMORY	4.990
MEMORYx4 PELICAN	5.490
VIBRATION PACK	3.990
RATON Y TECLADO DREAMCAST	4.990 / 4.990
CABLE RFU	2.490
ARCADE CONTROLLER	4.990
STARFIRE LIGHTBLASTER	6.490
VOLANTE McLAREN	11.990










Juego	Precio
90 MINUTES	6.490
ALONE IN THE DARK	6.990
CRAZY TAXI 2	6.490
FLOIGAN BROS	6.490
OUTTRIGGER	6.490
PROPELLER ARENA	6.490
REZ	6.490
SHENMUE II	6.490
SONIC ADVENTURE 2	6.490
SPIDERMAN	7.490
UEFA DREAM SOCCER	3.990
VIRTUA TENNIS 2	6.490

SI ESTAS INTERESADO EN NUESTRA RED DE FRANQUICIAS INFÓRMATE LLAMANDO AL TELEFONO 967 193 158, EN EL FAX 967 193 391 O EN EL MAIL FRANQUICIAS@GAMESHOP.ES



ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS
WWW.GAMESHOP.ES

SERVICIO DE VENTA POR CORREO
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL 400pts. URGENTE 850pts.)





¡¡NUEVO PACK!! HAZ TU RESERVA
PlayStation 2
+DVD FINAL FANTASY THE SPIRIT WIHTIN
51.900

¡¡NUEVO PACK!! HAZ TU RESERVA
PlayStation 2
+PACK DVD EL SEXTO DÍA, LIMITE VERTICAL Y THE MUMMY RETURNS
56.900



MULTITAP PS2 7.490
VOLANTE SPEEDSTER2 12.490
McLAREN STEERING WHEEL 11.990 / CON FORCE FEEDBACK 15.490
BOLSA SONY PS2 4.490
ADAPTADOR RFU PS2 3.990
i-LINK CABLE LOGIC3 3.990
DVD REMOTE CONTROL (GAMESHOP) 2.490
DVD REMOTE CONTROL (Pelican) 4.490
SOUND STATION 2 19.990



PISTOLA G-CON2 PS2 4.990
DVD REMOTE CONTROL (SONY) 4.490
SOPORTE HORIZONTAL VERTICAL 2.490
VOLANTE GT FORCE CON FORCE FEEDBACK 16.990

BURNOUT 9.490
FIFA 2002 10.490
SILENT HILL 2 (INCLUYE DVD EXTRAS) 10.990
TIME CRISIS 2 CON PISTOLA G-CON2 12.490 / 9.490
DEVIL MAY CRY +CAMISETA DE REGALO CONS.
PROEVOLUTION 9.990
SPYHUNTER +CAMISETA O TAZA 9.490
WORLD RALLY 9.490 +DVD THE MUMMY RETURNS 10.990

18 WHEELER 9.490
AGE OF EMPIRES II 9.990
AIRBLADE 9.490
ARTIC THUNDER 9.490
ATLANTIS III 9.490
BALDUR S GATE +CAMISETA CON TU RESERVA 9.490
BATMAN VENGEANCE 6.490
CAPCOM VS SNK 2 9.990
CRASH BANDICOOT 9.490
DRIVEN CONS.
GIANTS 9.490
GRAN TURISMO 3 9.490
GRAND THEFT AUTO III 10.490
HALF LIFE 9.490
HIDDEN INVASION 9.490
JAK & DAXTER 9.490 +DVD FINAL FANTASY 10.990
KLONOA 2 9.490
LOTUS CHALLENGE 9.490
MADDEN NFL 2002 10.490
MAX PAYNE 10.490
MUMMY RETURNS 9.490
NBA LIVE 2002 10.490
NHL 2002 10.490
PAJARO LOCO 4.490
PORTAL RUNNER 9.490
PROJECT EDEN 9.490
SHADOWMAN 2 9.490
SILENT SCOPE 2 9.990
SIMPSONS ROAD RAGE 10.490
SOUL REAVER 2 9.490
SSX TRICKY 10.490
TARZAN FREERIDE CONS.
TONY HAWK 3 10.490
TOP GUN 9.490
UEFA CHAMP LEAGUE 10.490
WIPEOUT FUSION 9.490

ADQUIERE LOS ÚLTIMOS TÍTULOS EN VÍDEOJUEGOS EN TU TIENDA GameShop MÁS PRÓXIMA

ADQUIERE LOS ÚLTIMOS TÍTULOS EN VÍDEOJUEGOS EN TU TIENDA GameShop MÁS CERCANA

SERVICIO DE VENTA POR CORREO

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL 400pts. URGENTE 850pts.)



ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS
www.gameshop.es

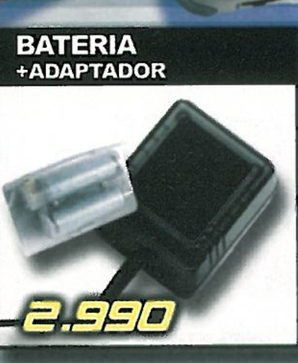


LINK CABLE GAMEBOY ADVANCE
¡¡Conecta hasta cuatro GBA combinando tus link cable!!



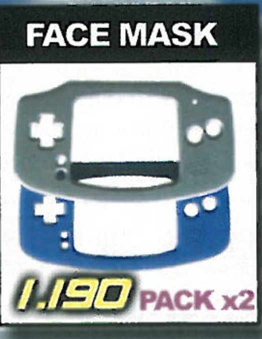
2.190

BATERIA +ADAPTADOR



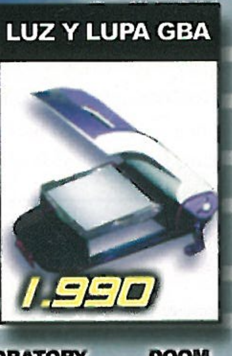
2.990

FACE MASK



1.190 PACK x2

LUZ Y LUPA GBA



1.990

LINK CABLE UPXUS x4



conecta 4 GBA con un sólo cable

2.490

FUNDA Y PROTECTOR



1.990





TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. TODOS LOS PRECIOS SON VÁLIDOS EXCEPTO EN CASO DE ERROR TIPOGRÁFICO. TODAS LAS OFERTAS SON VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS

Y el mes que viene...

¡YA TENEMOS UNA XBOX!

Descubre la consola de Microsoft

Las especificaciones técnicas, sus primeros juegos... el mes que viene podrás conocer de primera mano la información más exigente sobre la nueva consola de Microsoft. No te pierdas nuestro reportaje especial en el que analizamos a fondo los juegos del lanzamiento.

LOS PROXIMOS JUEGOS PARA PLAYSTATION 2



Los bombazos recién llegados de Japón

Recién llegados del país del sol naciente, os traemos lo último sobre los juegos que irán llegando a PS2 a lo largo del próximo año. **Tekken** y **Virtua Fighter**, **Ico**, **Rez** y por supuesto el próximo **Final Fantasy**, serán los protagonistas de un alucinante reportaje realizado en las oficinas de las compañías más importantes del sector.

PS2, DC Y PSONE LISTAS PARA NAVIDAD

Juegazos para todas las consolas

No te pierdas la review de **Syphon Filter 3** para PSOne, el final de la trilogía protagonizada por el agente Logan, que arrasará en tu consola. Pero si prefieres hacer un poco de deporte, lo mejor será practicar con **Virtua Tennis 2K2** en DC o correr delante de los monstruos que nos atacan en **Devil May Cry**, y esto es sólo el principio.



ESPECIAL SUPLEMENTO GUIAS

Desvelamos los secretos de los títulos más potentes

¿Atascado en esa peligrosa misión de **Syphon Filter 3**? Quizá lo tuyo sean los enfrentamientos contra los demonios de **Devil May Cry**, o puede que se te esté resistiendo algún puzzle de **Silent Hill 2**. No desesperes, en nuestro próximo número incluimos un suplemento especial de guías, en el que podrás encontrar los trucos y secretos de los juegos más fuertes del momento. Espionaje, terror, acción y mucho más en el próximo número de Hobby Consolas.

REPORTAJE TOKIO GAME SHOW

La feria japonesa llega cargada de novedades

Juegos y más juegos para todas las consolas. Desde Japón llegan las últimas novedades de cara a 2002. Alucina con las nuevas imágenes de **MGS2**, los trabajos secretos de Square, la segunda generación de juegos para GameCube, los juegos más esperados de Sega... y más.

Y además...

- **WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2001**
- **SPYRO ADVANCE**
- **BURNOUT**
- **HARRY POTTER**
- **JAK & DAXTER**



Director Editorial Revistas de Consolas: Amalio Gómez

Director: Manuel del Campo
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Rubén J. Navarro
Roberto Ajenjo, David Martínez
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Jefe de maquetación: Sole Fungairiño
Beatriz Fernández
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Corresponsal: Christophe Kagotani (Japón)
Colaboradores: Fco. Javier Gamboa, David Alonso, Daniel Quesada, Gabriel Pichot, Sergio Martín, Miguel Calabria, David Calabria, Ricardo Ruiloba.

Edita: **HOBBY PRESS S.A.**
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Directores Editoriales:
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Subdirector General Económico-Financiero:
José Aristondo
Director Comercial: Andrea Anzini
Directora de Marketing: María Moro
Director Distribución: Javier Tallón
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Miguel Vigil
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Suscripciones:
Antonio Casado, María del Mar Calzada

PUBLICIDAD:
MADRID:
Directora de Publicidad: Mónica Marín,
E-mail: monima@hobbypress.es
Jefe de Publicidad: Nuria Sancho
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira 8, 9ª planta. 28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2ª A.
46002 Valencia Tlf. 96 352 60 90
Fax 96 352 58 05
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4º.
48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES:
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona
Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián, C/ Murillo 6.
41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta.
28020 Madrid. Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 12 03 41 y 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47

Distribución: DISPAÑA. C/ General Perón 27.
7ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona
Km.11,200. 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 1/2002

Argentina. Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda. Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Telf: 302 85 22. **Chile.** Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quinta Normal. C.P. 7362130 Santiago. Telf: 774 82 87. **México.** Cade, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F. Tel: 531 10 91. **Portugal.** Johnsons Portugal. Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A. 1900 Lisboa. Telf: 837 17 39. Fax: 837 00 37. **Venezuela.** Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas. Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Telf: 406 41 11.

Printed in Spain

Publicación controlada por 

Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**



SUSCRÍBETE A HOBBY CONSOLAS Y CONSIGUE TU REGALO

MEMORY CARD 2MB DE APLISOFT



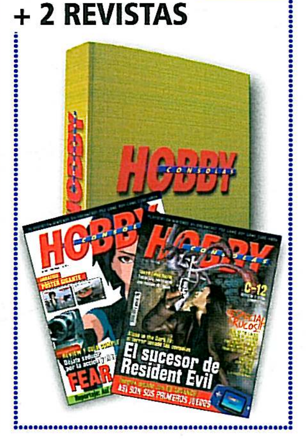
Por el precio de 12 números (12 x 450 Pesetas = 5.400 Ptas.) consigue gratis esta tarjeta de memoria de Aplisoft, para que guardes tus partidas y récords de PlayStation.
Un regalo de más de 2.000 pesetas.
Características: Fabricante X.Technolgies, Capacidad 2 Megas, 30 Bloques no comprimidos en dos pistas independientes.

CONTROLLER PACK N64



Por el precio de 12 números (12 x 450 Pesetas = 5.400 Ptas.) consigue gratis esta tarjeta de memoria de Nintendo para guardar en lugar seguro tus partidas y récords de Nintendo64.
Un regalo de más de 3.000 pesetas.
Características: Fabricante Nintendo, Capacidad 256K.

ARCHIVADOR + 2 REVISTAS



Por el precio de 12 números (12 x 450 Pesetas = 5.400 Ptas.) consigue 14, esto es, 2 meses más de suscripción y el archivador para que tengas tus revistas siempre a mano.
Un regalo de más de 2.000 pesetas.

¡10 x 12!





Paga 10 números y recibe 12. Por el precio de 10 números (10 x 450 Pesetas = 4.500 Ptas.) recibirás los próximos 12 números de Hobby Consolas, ahorrándote 900 pesetas.

TORRE DVD's



Por el precio de 12 números (12 x 450 Pesetas = 5.400 Ptas.) consigue gratis esta torre apilable para guardar cómodamente tus juegos de PS2.
Un regalo de más de 3.500 pesetas.
Características: Distribuye Promonor, Capacidad para 18 DVD's.
Medidas: 412x170x85 mm.

SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:

Teléfono
906 30 18 30
Coste Llamada: 15 pts + 47,03 ptas/min.
(Horario: 8h a 16h de lunes a viernes)



902 15 17 98
(envía el cupón por fax)

@ E-mail
suscripcion@hobbypress.com



Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres mételo dentro de un sobre y envíalo a:
Apdo. Correos 226
Alcobendas
Madrid 28100

- Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Pedro Teixeira 8, 28020 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Los regalos sólo están disponibles si la suscripción se hace con cargo a VISA o DOMICILIACIÓN BANCARIA. Para otras formas de pago SÓLO está disponible la oferta 10 X 12.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.

los mejores juegos

para GAME BOY ADVANCE™

Super bust a move



el planeta de los Simios





pato donald advance

Batman tm Vengeance



rayman advance



Super Street fighter II

www.ubisoft.es

